RPG BOOKS

# Dragon Slayer®

# ドラゴンスレイヤー英雄伝説

## 全機種完全攻略大事典

ドラゴンスレイヤー英雄伝説
全機種完全攻略大事典

MICRO DESIGN

# Dragon Slayer®

# ドラゴンスレイヤー
# 英雄伝説

## 全機種完全攻略大事典

# ドラゴンスレイヤー
# 英雄伝説

## 全機種完全攻略大事典

# ドラゴンスレイヤー英雄伝説

## GAME STORY

はるか昔、いや、もしかしたら遠い未来のことかもしれない。ここは「イセルハーサ」。豊かな自然に恵まれ、人々が自然の恩恵を受けながら生活している。

大小いくつもの島々、大陸、そしてそれらをとりまく美しい海によって形成される世界にはファーレーン、ウォンリーク、ラヌーラ、ソルディス、モレストンの５つの国があった。

イセルハーサのほぼ中央に位置するファーレーン王国。ここは国土が狭いこともあって、これといった特産物のない貧しい国だ。しかし、人々は少々の貧困をものともせず、心優しきアスエル王の統治のもと、平和な日々を過ごしていた。

だがある晩、予告なしの異変が首都ルディアを襲った。モンスターが大挙して城に攻め込んできたのだ。突然の夜襲のうえ城門のかんぬきがはずされていたため、城内での混戦にまで発展してしまう。

夜が明けるころにはモンスターの勢力が衰え、からくも危機を脱したが、歓喜の声は長く続かなかった。国王アスエルがモンスターに殺害されたと知らされたからである。

この時、世継ぎのセリオス王子はわずか6歳。側近のアクダムが政務をとることになり、王子は16歳の誕生日に王位継承するまでサースアイ島のエルアスタの町で育てられることになった。

そして10年後…。新たな波乱がこの世界を襲う。

# CONTENTS

## 第一章　ドラスレ英雄伝説


ドラゴンスレイヤー世界地図　6

How to play & Win　8

ドラスレ英雄伝説に登場する人々　19

拡がるドラスレ英雄伝説　40


## 第二章　ドラスレ英雄伝説 データ集


ドラスレ英雄伝説　アイテム編　44

ドラスレ英雄伝説　モンスター編　73

ドラスレ英雄伝説　呪文編　96

## 第三章　タウンガイド&攻略


第１章　王子の旅立ち　114

第２章　沈黙の呪文　123

第３章　国王のあかし　135

第４章　魅せられた国王　147

第５章　妖しき光の塔　156

最終章　そして英雄たちの伝説　162

恐るべきボスたち　170


## 第四章　ドラスレ英雄伝説をとりまく人々


ハドソン　174

エポック社　176

日本ファルコム　178

INDEX　182

ドラスレ英雄伝説世界地図

# HOW to play & win

## コマンドの見方

1 各章のタイトル
2 キャラクターの名前
3 現在のレベル
4 経験値
5 現在の HP／最大 HP
6 現在の MP／最大 MP
7 所持金
8 現在いる場所の名前

## 状態の説明

| | | | |
|---|---|---|---|
| 守 | 守備に徹した状態。戦闘中に「守る」を選ぶとこうなる。 | 眠 | 相手の呪文で眠らされている状態。ダメージを受けやすくなる。 |
| 跳 | 敵の呪文を跳ね返す状態。リバークの呪文を唱えるとこうなる。 | 乱 | 正気を失い、混乱している状態。敵味方の区別なく攻撃・回復する。 |
| 毒 | 毒を受けている状態。このまま数ターンが過ぎると気絶する。 | 黙 | 言葉を封じられてしまった状態。呪文を唱えることができない。 |
| | | 気絶 | HP が 0 になって力つきた状態。戦闘に参加できなくなる。 |

# コマンド選択画面

| | |
|---|---|
| 呪　文 | 呪文を唱える。使える呪文のみ白で表示される。 |
| 使　う | アイテムを使う。その時使えるものは白で表示される。 |
| 装　備 | 武器や防具を装備。現在の装備と手持ちのものを交換する。 |
| 捨てる | アイテムがいっぱいのとき、不要のものを捨てられる。 |
| 強　さ | 装備や攻撃力など、各キャラクターの状態を表示する。 |

# ステータス

**強　さ**　攻撃力を高める。HPの上限値も関係している。

**かしこさ**　レベルアップではこの分MP上限値が高くなる。

**すばやさ**　攻撃回数が増える。戦闘がそれだけ有利になる。

**運のよさ**　すべてのステータスに影響がある。

**攻 撃 力**　強さと武器の攻撃力の和。装備の参考になる。

**防 御 力**　鎧の防御力と盾の防御力の和。装備の参考に。

# そ　の　他

**SAVE**　物語の途中でゲームの進行状態を記録する。

**LOAD**　記録してあるところからゲームを再開する。

**システム**　プレイするときのさまざまな環境を変更。

**戦闘設定**　オートバトルのオン・オフ、またその設定。

# 戦闘モード

## 戦闘コマンド

| | | | |
|---|---|---|---|
| 戦う | 現在手にしている武器で戦う。攻撃力に応じてダメージを与える。 | 武器 | 所持している他の武器にもちかえて、それを用いて戦う。 |
| 呪文 | 呪文を使い、攻撃や回復をする。唱えられる呪文は白で表示される。 | オート | 戦闘設定のウィンドウを出し、オートバトルに切り替えられる。 |
| 守る | 守備体制をとり、敵の攻撃を受けにくくすることができる。 | 強さ | キャラクターの攻撃力や防御力を参照したいときに使用する。 |
| 使う | 攻撃・回復用のアイテムを使う。使えるものは白で表示される。 | 逃げる | 戦闘を放棄する。この直後もマップ上のモンスターから離れよう。 |

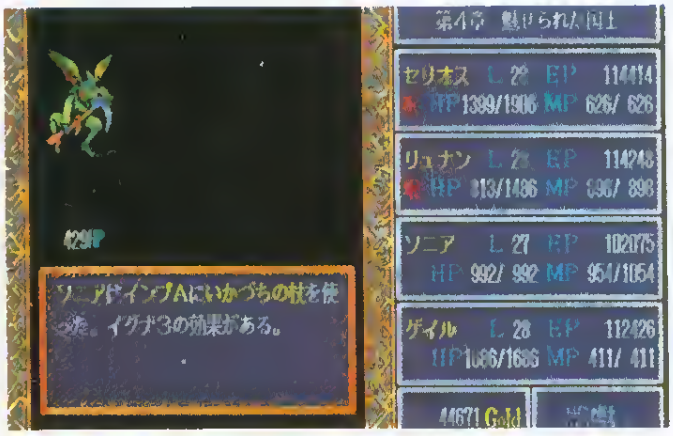
# 戦　闘　の　手　順

敵及び味方のパーティの中で「すばやさ」の数値が高い者ほど数多くの攻撃を仕掛けることができる。自分のキャラクターの攻撃ターンになったら、左ページの戦闘コマンドのうち１つを選ぼう。

# 呪　文　攻　撃

呪文を使うとき、そのキャラクターの攻撃ターンで「呪文」コマンドを選ぶ。覚えている呪文のリストが出るから、その中の１つを選べばよい。ただし、「黙」の状態の者は唱えられない。

# ア　イ　テ　ム




アイテムを使うとき、そのキャラクターの攻撃ターンで「使う」を選ぶ。すると現在持っているアイテムのリストが出るから、そのうち白で表示されているもののうち１つを選べばよい。

# 地形の見方

セリオスたちが歩いているマップ。実はこの上では、目に見えないがモンスターたちもうようよ歩いている。遭遇した瞬間だけちらっと見えるだろう。歩ける場所は山などによって限定されているので、そのことを考えて遭遇確率を調節する工夫をしよう。

## フィールド上

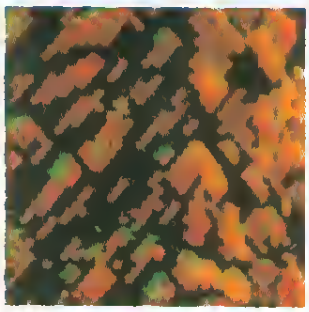
### 草　原

最も一般的な地形。ここや森の上を、モンスターが目に見えない状態で動いている。それにぶつかると戦闘になる。



### 砂　漠

砂漠は昼と夜の温度差がはげしいため、現われるモンスターも、熱を好むものと冷気を好むものと両極端だ。

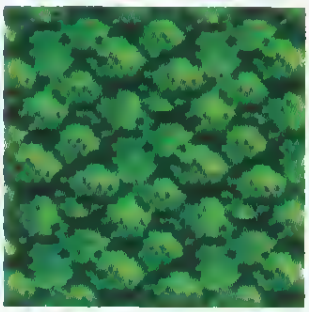


### 山

国と国の間をさえぎる障害で、徒歩では入り込むことはできない。洞窟などを利用するしかないのだ。

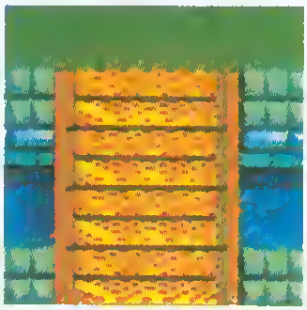
### 海

船などを使って移動する。海の色に注意すると、陸の近さがわかるだろう。この上ではモンスターは現われない。



### 森

草原とかわりない。モンスターも主人公たちと同様に移動するので、森の方が遭遇しやすいわけではないのだ。



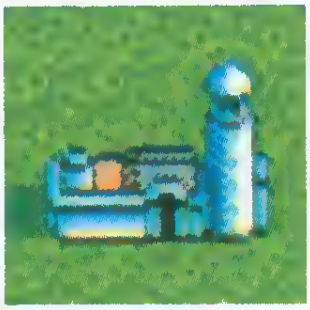
### 橋

ここから向こう側に渡ると、モンスターもぐんと強いものが現われる。また狭いので、ここで遭遇することも多い。

# 街

## 城

各章のストーリーの要となる地点。そこを治めている王と会って話をしよう。また城下町をかかえている。



## 村

城にくらべてずっと辺ぴな場所。道具屋ぐらいしかないが、実は重要な情報が隠されていることがあるのだ。

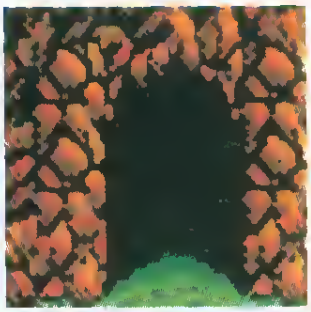
## 港

船の発着場。ここでは別の国の情報が得られることだろう。漁師たちが、重要な情報を教えてくれることもある。

# その他

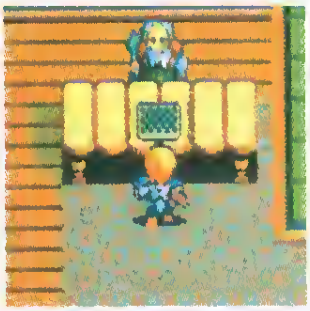
## 塔

いくつもの階を昇り降りする。今はほとんどの塔が打ち捨てられていて、モンスターが徘徊していることが多い。



## 洞　窟

中を探索するにはたいまつが必要。強敵がひそんでいることもある。迷路のあちこちには宝箱が置かれている。



## 一軒家

人里はなれた場所にぽつんとたっている。賢者はこうした静かなところで思索することを好むのだ。

## 海上の移動

このゲームでは物語が章によって構成されているため、新しい国へはほとんど迷うことなくスムーズに入れる。船もその移動手段で、きちんと航路が決まっているのだ。もちろんのちには、大陸と大陸の自由な行き来も別の方法で可能になる。楽しみだね。

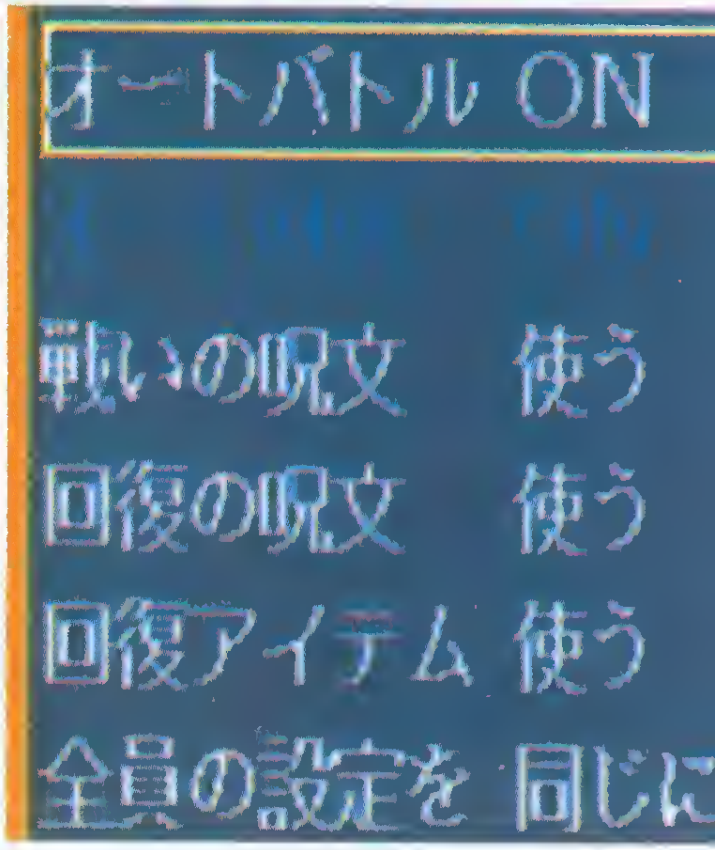
海上にはモンスターは現われないので、移動は気楽だ。しかし、絶対安全な船旅がありえないのもまた事実なのだ。

# オートバトルの上手な使い方

## オートバトルとは

このゲームには、戦闘をコンピューターにまかせてしまう「オートバトル」機能がついている。コマンド入力をしなくても自動的に攻撃・回復をしてくれるのだ。

この機能は戦闘設定ウィンドウ上でオンにする。ウィンドウは移動中、あるいは戦闘中でも出せるので、状況に応じて迅速に使い分けよう。また、１人１人について別々に設定が可能だ。




## 呪文・アイテムについて

**オートバトルではプレイヤーが戦闘方法をかなり設定することができる。まず戦闘全体をまかせてしまうオートバトル、回復行動のみをまかせるオート回復の２種類があることを知っておこう。**

２種類のオート機能のそれぞれにはさらに、戦いの呪文、回復の呪文、回復のアイテムを使うか使わないかという選択肢がある。キャラクターのHP、MPを考慮し、各々に最も適した行動が決定できるわけだ。

# どんなときに使うか

RPGの中でもユニークなオートバトルシステム。さて、これをどう使いこなしたらよいのだろう。

コンピューターはかなり頭のいい戦闘をしてくれるが、やはり人間の頭には劣る。すべての戦闘をまかせてしまうのは、ゲームの楽しみからいってもやはり面白くないよね。

ところで君はゲームをしているとき、モンスターが強すぎて先のストーリーへ進めないことがなかっただろうか。別の場所で戦闘をくりかえして経験値をかせぐことが必要なのだ。そんなときこそオートバトルの出番。実はゲームのデザイン上でもそれを意識した地点がちゃんと用意されている。

例えば、ある城ではモンスターがうじゃうじゃうごめいている。こういうところでは、事前にある程度成長してきていれば、あとはオートにセットしてしばらくほうっておけばいい。戦闘が連続するので経験値がすぐたまり、めきめきとレベルアップしてくれるだろう。

オートバトルは万能ではない。しかしうまく使えば、わずらわしい作業を取り除いてくれる便利な機能だ。

# オートバトルを使わない場合

## 敵が強い場合

オートバトルは頭がいい。右ページのモンスターとの戦いを見てると本当にそう思う。だがまかせっきりにすると痛い目に会ってしまう。

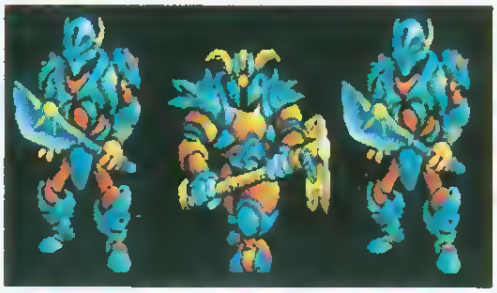
その理由は、基本的にオートバトルの頭脳は、敵モンスターのうちで1番HPの低いものを中心に攻撃するよう設計されているからだ。普通この戦法は正しいが、集団の中で優先的に倒すべきモンスターがいるとき、この方法ではうまくいかない。

敵の中には変わったやつもいる。分身するものやすでに息絶えた仲間をよみがえらせてしまうものもいるのだ。そんなときに分身やよみがえったものばかり攻撃していても、元を断たなければ戦闘はいつまでたっても終わらないだろう。ここはオートを切って自らの手で戦おう。

またボスクラスのモンスターが相手のとき、オートバトルの頭脳プレイは切られてしまうことにも注意。今までの戦闘をほとんど自動ですましていた人も、ボスが相手のときくらいは本腰入れて戦闘に参加しないと、なかなか先へ話が進まないぞ。

人間タイプの敵は、こちらのHPの少ない人間を狙ってくるぞ!

体力がありあまっている敵には、強力魔法で一撃をくらわせたい!



バランスのとれたパーティーを組んでいる敵には、マニュアル攻撃が有効!

### 一口メモ

ボスクラスのモンスターが相手のときオートバトルを使うと、本来手動で戦ったときに倒せるレベルより数レベル上まで成長してないと倒せないようになっているのだ。やはり手間がかかるんだね。

## 特殊な敵

猛毒ガメ

防御力が異常に高く、攻撃力のほとんどないやつ。オートバトルで戦闘がやたら長引いてしまうって？どれどれ。なるほど、君たちはプアゾの魔法を持ってないね。覚えてからまたオートで戦ってごらん。

山賊鳥

こいつとの戦闘は、まずぜひオートバトルで見てほしい。こちら側は何も行動せず、ただ敵が金を盗んでいくのをぼけっと見てるだけ。あわてずに戦況を見守っていよう。そのうち面白いことが起こるぞ…。

## コンビネーションプレイで倒せ！

オートは万能ではないと前にも言ったが、それでもやはり便利なのも確かだ。手動との組み合わせで戦うという方法も効果がある。

例えば魔法を駆使するモンスターとの戦いを考えてみよう。最初は手動で戦闘を行なう。サイレスやシレントを使えば呪文を効かなくすることができるから、相手が魔法以外にとりえをもたない場合は、あとの戦闘をオートにまかせても楽に倒せるだろう。

このように、オートバトルもコンピューターにまかせっきりにする機能ではなく、自分の戦略の一部としてとらえることができる。君もいろいろアイデアを出してトライしてみよう。

**サイレス**

敵が武器の攻撃も得意なら、最初にシレントをかけ、次にオートで呪文攻撃によってせめるのも手だ。

⬇

**オートバトル**

# MP・HP・アイテムが不足しているとき

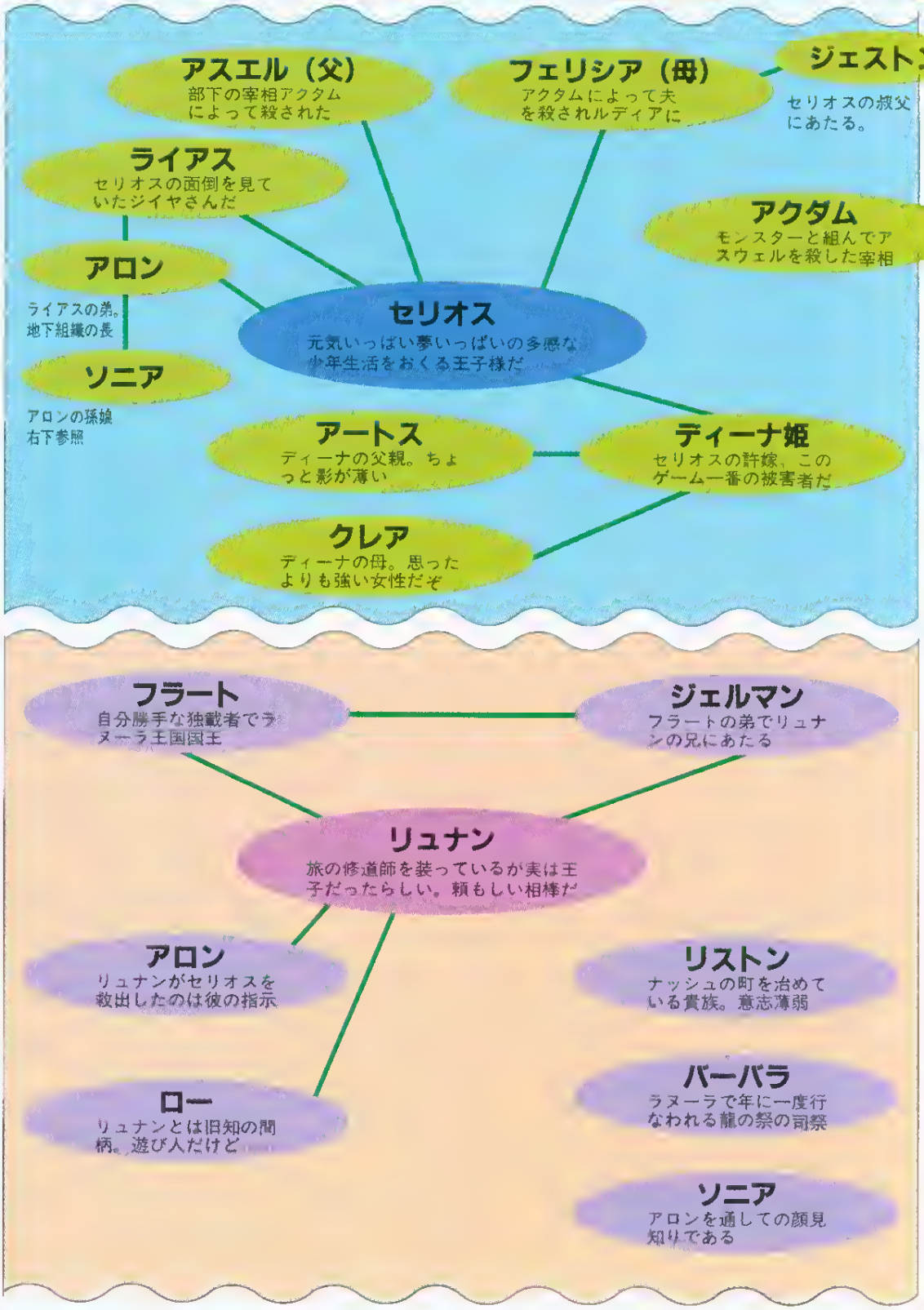
普通フィールド上に出ているとき、君は自分の HP・MP の残りや所持しているアイテム、町からはなれている距離のことなどを考えて、戦闘中でもむやみに魔法の力を浪費しないようにしているだろう。しかしオートバトルの頭脳は冒険全体のことより、その戦闘でベストをつくすことを考えているから、必然的に呪文を使う頻度も増える。回復するとき、レスの葉を持っているにもかかわらずレスの呪文を多用してしまうこともあるのだ。

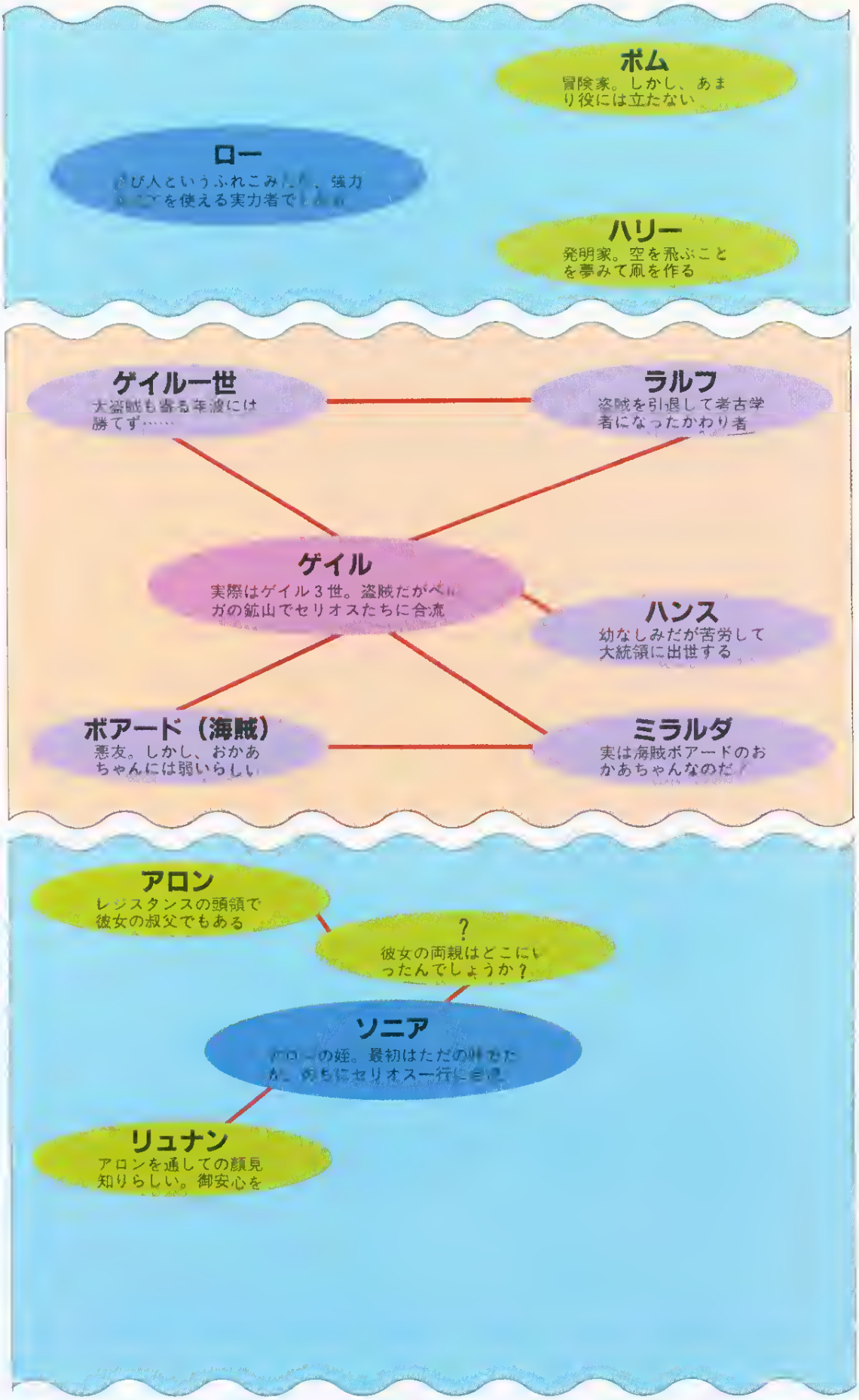
戦闘のしかたは、現在、自分が全体の中でおかれた状態によってもかわってくる。そうした自分の作戦をオートバトルにも反映させたいというときは、戦闘設定で戦いの呪文、回復の呪文、回復のアイテムを使うか使わないかを決めればよい。

ただし、そうやって戦闘設定をかえたことを覚えておかないと、すっかり休息をとってしまったあとでも魔法をまったく使わないで戦っている、などということがあるので注意すること。

# ドラマ英雄伝説に登場するハ

# ドラスレ人間相関図


アスエル（父）
部下の宰相アクタムによって殺された
フェリシア（母）
アクタムによって夫を殺されルディアに
ジェストン
セリオスの叔父にあたる。
ライアス
セリオスの面倒を見ていたジイヤさんだ
アクタム
モンスターと組んでアスウェルを殺した宰相
アロン
ライアスの弟。地下組織の長
セリオス
元気いっぱい夢いっぱいの多感な少年生活をおくる王子様だ
ソニア
アロンの孫娘
右下参照
アートス
ディーナの父親。ちょっと影が薄い
ディーナ姫
セリオスの許嫁。このゲーム一番の被害者だ
クレア
ディーナの母。思ったよりも強い女性だぞ
フラート
自分勝手な独裁者でラヌーラ王国国王
ジェルマン
フラートの弟でリュナンの兄にあたる
リュナン
旅の修道師を装っているが実は王子だったらしい。頼もしい相棒だ
アロン
リュナンがセリオスを救出したのは彼の指示
リストン
ナッシュの町を治めている貴族。意志薄弱
ロー
リュナンとは旧知の間柄。遊び人だけど
バーバラ
ラヌーラで年に一度行なわれる龍の祭の司祭
ソニア
アロンを通しての顔見知りである


ボム
冒険家。しかし、あまり役には立たない
ロー
ハリー
発明家。空を飛ぶことを夢みて凧を作る
ゲイル一世
大盗賊も寄る年波には勝てず……
ラルフ
盗賊を引退して考古学者になったかわり者
ゲイル
実際はゲイル３世。盗賊だがベガの鉱山でセリオスたちに合流
ハンス
幼なじみだが苦労して大統領に出世する
ボアード（海賊）
悪友。しかし、おかあちゃんには弱いらしい
ミラルダ
実は海賊ボアードのおかあちゃんなのだ
アロン
レジスタンスの頭領で彼女の叔父でもある
?
彼女の両親はどこにいったんでしょうか？
ソニア
アロンの姪。最初はただの町娘だが、のちにセリオス一行に参加
リュナン
アロンを通しての顔見知りらしい。御安心を

ファーレーン王国王子

# セ　リ　オ　ス

6歳のときモンスターの来襲によって父王アスエルを失う。小さな島のエルアスタという町でひっそりと育てられ、16歳の王位継承を待っていたが、自分の父を殺し、さらには自分の命まで狙おうとしたのが摂政アクダムであることを知り、彼を追う旅に出発する。その生い立ちのせいか、いつもどことなくさびしそうだ。

## 旅の修道士
# リュナン

旅の修道士だが、ファーレーン王国を訪れたときに摂政アクダムの政治に反抗するレジスタンスの仲間に加わった。セリオスの危機を救ったのをきっかけに、彼と行動をともにするようになる。がっしりとした体格で常に冷静。物知りでもある。セリオスもよきアドバイザーとして頼りにしているのだ。

## さすらいの遊び人

# ロー

ファーレーン王国のクルスの村に住んでいた青年。毎日ぶらぶらと遊びまわっているいいかげんな男だが、誰にもひとつは取柄があるというもの。実は強力な呪文を唱えることができるのだ。なまいきなところもあるので、仲間にするとちょっとしたトラブルメーカーになりそうなのだが……。

正義の大盗賊

# ゲイル

アクダムに逆らい、ベルガの鉱山で囚人とともに強制労働させられていた男。なかなかすばやいので、戦闘中も活躍してくれることだろう。だがローとはよく口論して、ときにはぷいと出ていってしまうこともある。自分のことはあまり話たがらないのだが、本当は陽気で根はいいやつみたいだ。

レジスタンスの女闘士!!

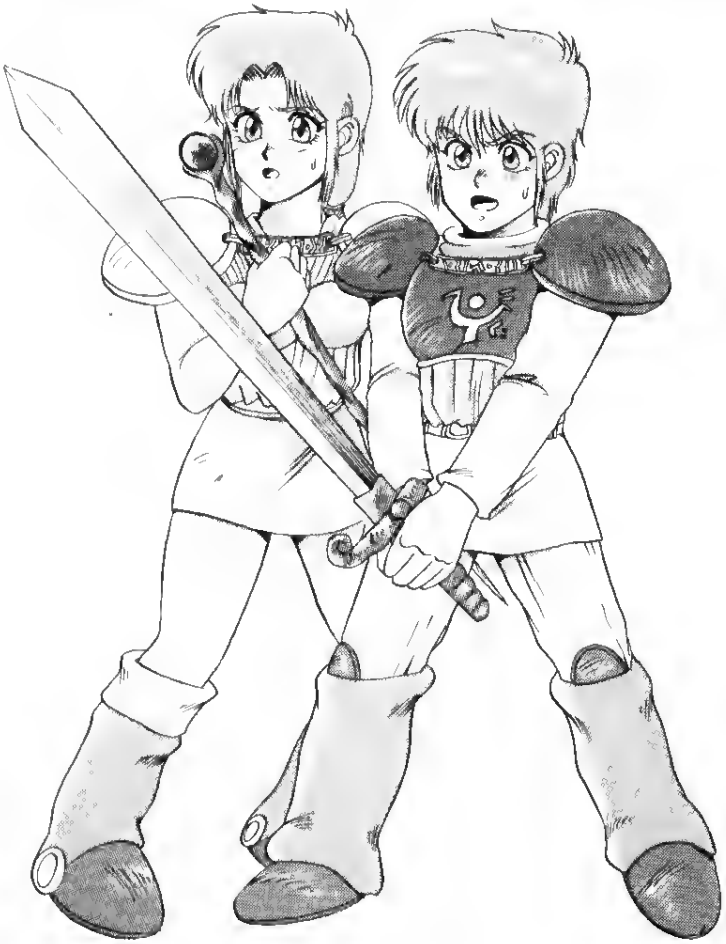
## ソニア

クルスの村でレジスタンスのリーダーを務めていた、アロンの孫娘。勝ち気でシンが強い。冒険のはじめのうちはセリオスとは行動をともにせず、バックアップに徹しているのだが、実は仲間のうちでもっとも魔法の力に秀でている。ときには自分の色気を利用する、女のしたたかさもあったりするのだ。

## 敵か味方か？

# サブキャラ集合!!

この物語には本当にたくさんの人間味あふれる人々が登場する。仲間になってくれたり、重要な情報を与えてくれる彼らとの出会いを大事にしよう！



# 第1章
# 王子の旅立ち

**ライアス**

幼いセリオスを育ててくれたじいや。ある日突然エルアスタを襲ったモンスターから、王子を身をていして守った。

**ファーガソン**

エルアスタに住む実直な農夫。じいやに遊びをとめられたセリオスのために、町の裏側に抜け道を用意してくれた。

## 神父

クルスの村の教会にいる。ここはただの田舎の教会かと思いきや、実はアクダムに抵抗するレジスタンスの本拠地なのだ。

## アロン

ライアスの兄。昔セリオスの父アスエル王に仕えていて、現在レジスタンスのリーダーをつとめる。ソニアは彼の孫娘だ。

# 第2章
# 沈黙の呪文

## フェリシア

セリオス王子の母。ルディアの城で1人寂しく暮らしている。セリオスに物語の鍵となるペンダントを渡してくれる。

## ボム

冒険家。マスクーンの北の人里はなれた家に生まれた。サイレスの呪文を探して世界中のあちこちをまわっている。

## 道具屋

ラルファの砦に店を持つ。事業転換のためにしばらく閉店していた。マスクーンの町でモンスターに命を狙われる。

## ロエル

ウォンリーク公国の西の半島でひっそりと暮らす賢者。リーゼルの城の謁見の間の封印を解く知恵を授けてくれる。

# 第3章
# 国王のあかし

## ボアード船長

海賊の親分で、多島海にアジトをもつ。酒好きで、酒が切れるとあばれだす。苦手なのはなんとおふくろさんなのだ！

## フラート国王とジェルマン

ラヌーラ王国を治める３兄弟のうちの上の２人。権力者としては横暴で、国民に人気がない。一番下の弟はどこにいるのか…。

## 漁師の夫婦

ヨルドの港に住んでいる。だんなは沖で釣ったシーラスという魚から貴重なものを発見する。でもなかなか渡してくれないぞ。

## バーバラ

ラヌーラ王国の中央の湖の東に住む老婆。年に1度の「竜の祭り」の司祭で、竜の卵という白い建造物に入れる唯一の人物。

# 第4章
# 魅せられた国王

## ジュニアドラゴン

カウルの村のドラゴン牧場で生まれた。ちょっとしたハプニングで、すっかりセリオスたちのことを親と思い込んでいる。

## 発明家ハリー

ルドラの港に住んでいる。いつもなにか研究している。今も大きな凧を製作中だが、ある障害につきあたって困っている。

## ディーナ姫

セリオスの許婚者。しかし記憶を失い、奴隷としてどこかへ売られてしまったりしてさんざんな目に会う。

## シンシア

クレア王妃の乳母をつとめていた老婆。現在はカウルの村に住んでいる。トッドという犬を飼っている。

# 第5章
# 妖しき光の塔

## ラルフ

ファエトの村に住んでいる考古学者。古代のことに関してくわしい。なにか大事なものをなくしてしまったらしいが…。

## 大盗賊ゲイル

かつて世界をまたにかけた盗賊として有名。現在は盗賊たちの町ファンガスの町長だ。それにしてもこの名前は…。

## 泣き虫ホール

ゲイルの幼なじみ。ファンガスの町のバザール会場で眠り草を売っているが、まるっきり売れてないようだ。

## ハンス大統領

モレストン共和国の大統領で、ゲイルとは幼なじみ。モンスターを追い出そうと懸命だが、その熱心さがあだになるかも。

# 最終章
# そして英雄たちの伝説

## ゴードンとドルカス

ギルモアの里で敵対する2つの流刑者グループのリーダー。ゴードンのほうがドルカスより実力は上らしいぞ。

## ドラン

ファンガスの町出身の流刑者。ゲイルの顔見知りだ。今はギルモアの里でゴードンの側についている。なかなか有能だぞ。

## 神父

ギルモアの里の２つの流刑者グループの境界にたつ教会(!?)の神父。「困ったことがあったら何なりと私に話しなさい…」

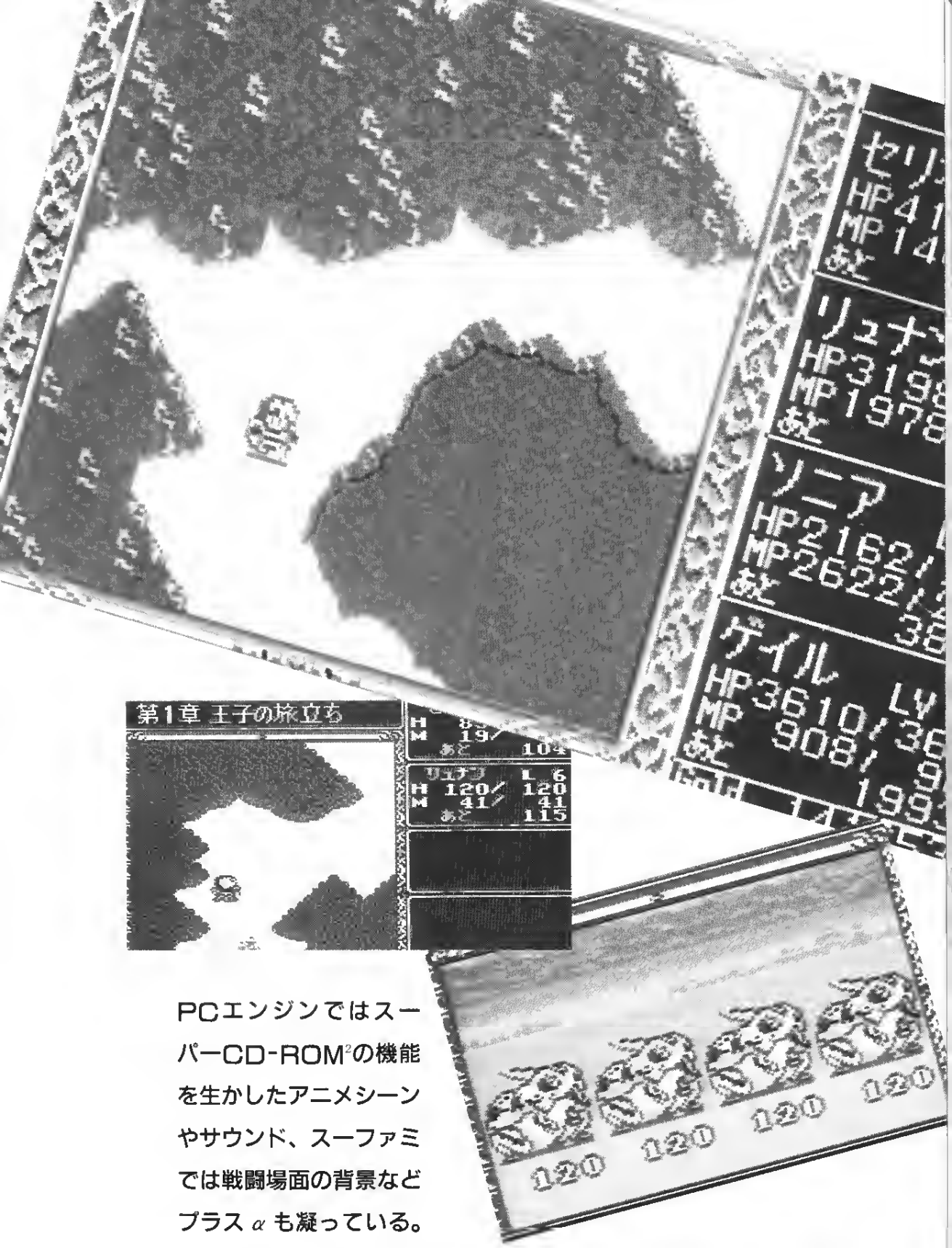
## ラスタバンの人々

呪文を教えてくれろおじいさんがずらりと並んでいてビックリ！　この世のありとあらゆる呪文がここでそろってしまう。

# 拡がるドラスレ英雄伝説

パソコンで大ヒットしたこのゲームが、ついにゲームマシンに移植された！　パソコンユーザーでない人も、ドラスレの世界を楽しめるぞ。

| PCエンジンスーパーCD-ROM² | ハドソン | 定価　6800円(税別) |
|---|---|---|




PCエンジンではスーパーCD-ROM²の機能を生かしたアニメシーンやサウンド、スーファミでは戦闘場面の背景などプラスαも凝っている。

| スーパーファミコン | エポック社 | 定価　9800円(税別) |
|---|---|---|

ドラスレちょっといい話

# 敵か味方かファジーなキャラクター

ドラスレ英雄伝説(以下ドラスレ)に出てくるキャラクターは、一言でいうととってもファジー！　敵なのか味方なのかわからないところが多い。例えばロー。セリオスたちと一緒に旅立ち、強力な呪文で敵モンスターをけちらしてくれるけど、サイレスの呪文を手にいれようとすると、突如脱走して、呪文を隠そうとする。なぜなら、そうすると自分の得意な呪文攻撃ができなくなるからという理由でだ。

町の人たちも、基本的には味方・ないしは好意的なのだが、場合によっては、まったく協力してくれずに、かえってセリオスたちの足を引っ張る存在になってしまう。海賊のボアードやルドラの港にいる漁師さんなんかが典型的な例だ。

協力してくれる場合は、非常に有難いのだが、必ずなんらかの条件が付随して来るのも特徴だ。

ドラゴンの卵を探したり、おふくろさんを連れてきて説得したりとかね。人間だれしも自分がいちばん大切なんであって、そういう意味じゃとってもリアルなのかもしれない。

今まで敵と味方のどちらかしか存在しなかった他のロールプレイングゲームとはひと味違った人間くさいゲームということができるんじゃないだろうか？

# ドラスレ英雄伝説　アステル編

## ナイフ

100G。攻撃力が15アップする。エルアスタでは、セリオスがはじめに持っていた武器なのだ。ルディアの町でも買える。

## 幅広の剣

攻撃力が140アップする。バラム３匹を倒すと手にはいることがある。ただし１回だけなので、複数人に装備させることはできない。

## 小型の剣

200G。攻撃力が25アップする。最初に購入するのがこの武器だろう。第１章半ばまでお世話になる。ルディアの町で買える。

## 青銅の剣

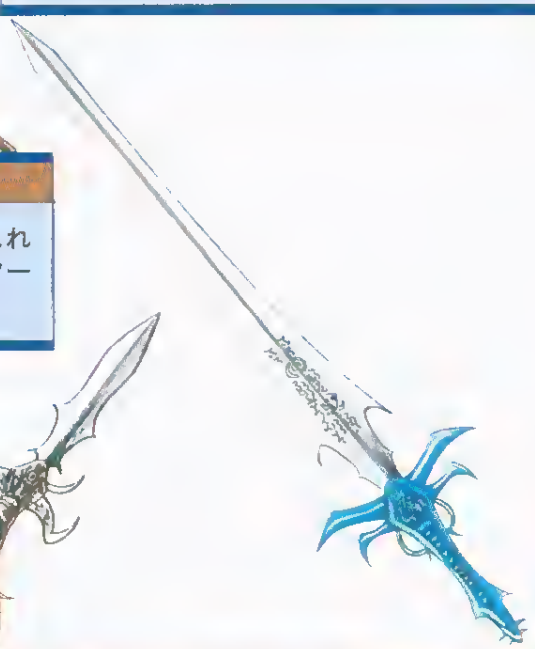
500G。攻撃力が50アップする。第１章後半、ベルガの鉱山にのりこむところでは絶対必要だ。ネリアの港で買える。

### 鉄の槍

1000G。攻撃力が90アップする。鉄の剣のほうが攻撃力が高いことに注意しよう。ロンドの港で買える。

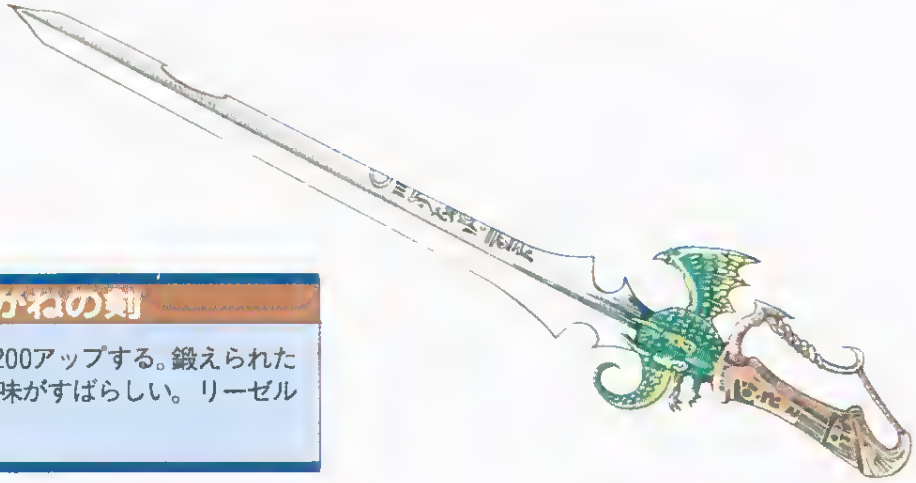
### 鉄の剣

2000G。攻撃力が100アップする。全員がこれを買いそろえる必要はないだろう。マスクーンの町で買える。



### はがねの槍

4000G。攻撃力が180アップする。堅固なはがねでつくられていて、かなり強力だ。マスクーンの町で買える。

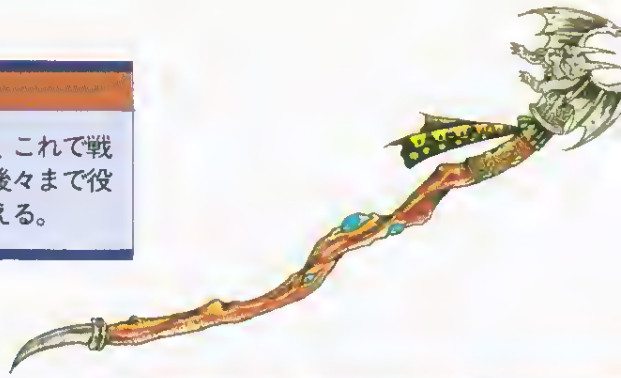


### はがねの剣

6000G。攻撃力が200アップする。鍛えられたはがねの刃の切れ味がすばらしい。リーゼルの町で買える。

## 銀の杖

10000G。攻撃力が5アップするが、これで戦うとオビス1と同じ効果がある。後々まで役に立つ武器だ。ナッシュの町で買える。

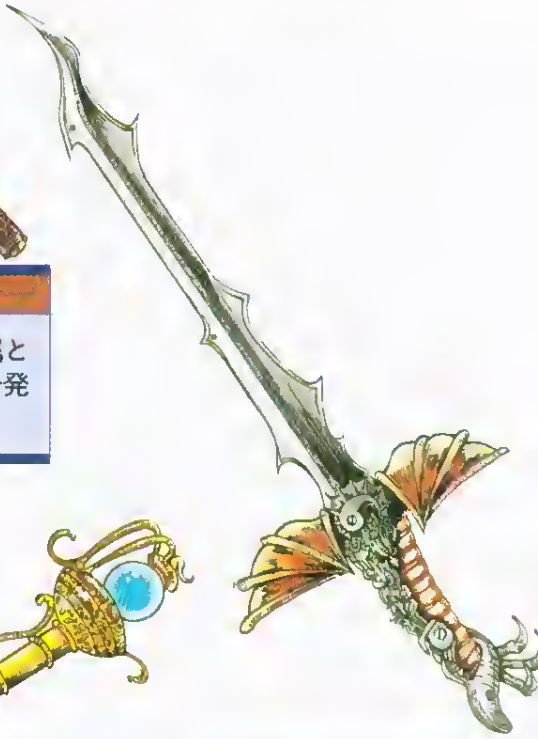


## ムラサメの刀

攻撃力が700アップする。バルバスとブラッドナイトの組を倒すと、たまに手にはいることがある。ただし1回だけだ。

## 銀の剣

12000G。攻撃力が260アップする。貴金属として美しいだけでなく、なかなかの威力を発揮する。ナッシュの町で買える。



## 水晶の杖

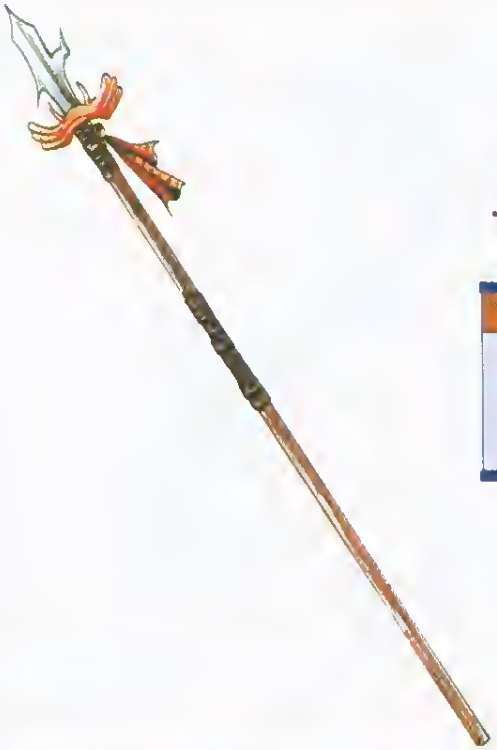
20000G。攻撃力が5アップするが、これで戦うとサクタス3の効果がある。HPの低い者に持たせると便利。ヨルドの港で買える。

## 水晶の槍

20000G。攻撃力が300アップする。透明度の高さが不思議な雰囲気をあたえる。ヨルドの港で買える。

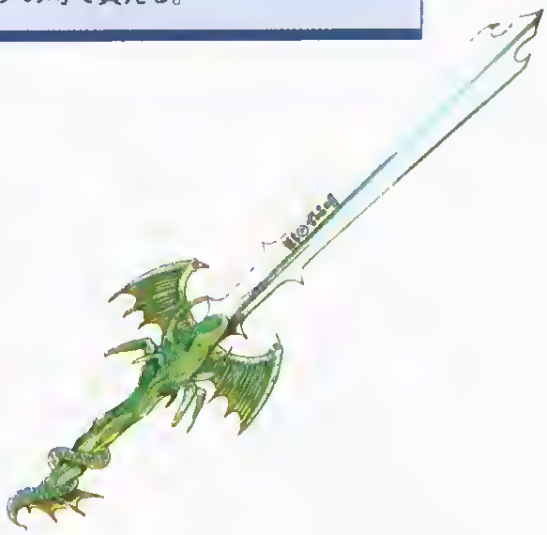
## 水晶の剣

25000G。攻撃力が320アップする。水晶の槍より高い攻撃力をもっている。セリスの町で買える。



## プラチナの槍

35000G。攻撃力を360アップする。これも高い価値を持つ金属でできているが、攻撃力も高い。エメの町で買える。



## プラチナの剣

50000G。攻撃力が400アップする。ぐんと値段が高くなっているが、それだけ効果も高い。ルドラの港で買える。

## セラミックの剣

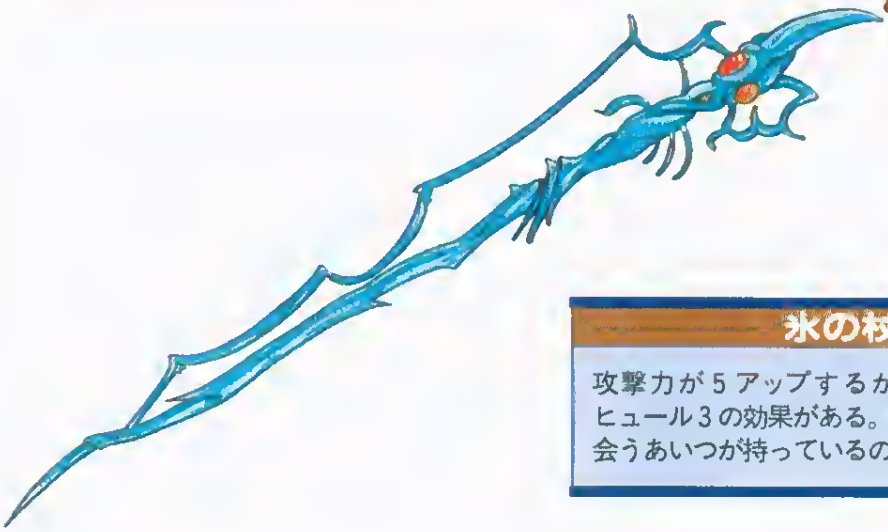
80000G。攻撃力が430アップする。現代ハイテクの粋であるセラミックが、このイセルハーサにも…。リシェールの港で買える。

## 聖なる杖

攻撃力が5アップするが、これで戦うとホー1の効果があり、敵を3分の1の確率で眠らせる。第2章のはじめのあの洞窟にある…。

## 炎の杖

攻撃力が5アップするが、これで戦うとフラム3の効果がある。第2章の最後に会うあいつが持っているのだが…。



## 氷の杖

攻撃力が5アップするが、これで戦うとヒュール3の効果がある。第4章の最後に出会うあいつが持っているのだが…。

## いかづちの杖

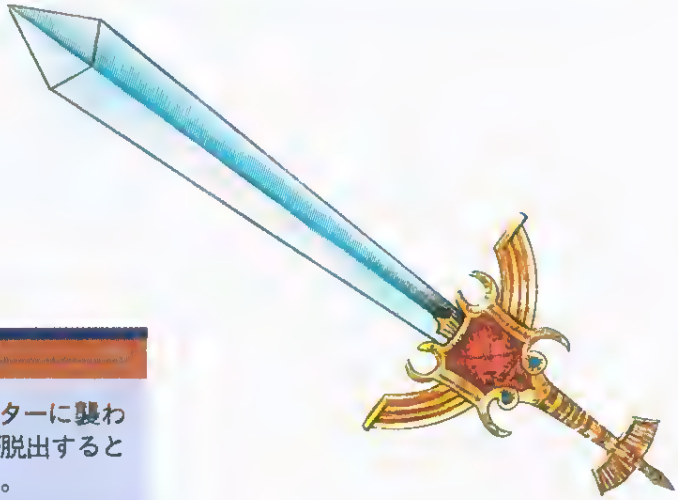
攻撃力が5アップするが、これで戦うとイグナ3の効果がある。第3章の最後に出会うあいつが持っているのだが…。

## 黄金の剣

攻撃力が5アップするだけだが、さすがに高く売れそうだ。しかし大盗賊のゲイルが、そうやすやすとくれるかどうか…。

## 死者の剣

攻撃力が600アップするが、装備して敵と遭遇すると必ず自分が混乱する。しかし戦闘中に「武器」で選べば普通の剣だ。

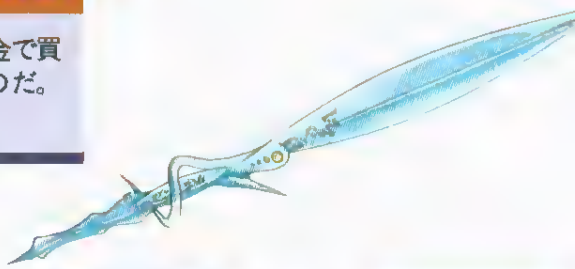


## 王家の剣

攻撃力が400アップする。モンスターに襲われたエルアスタの町をセリオスが脱出するとき、ライアスじいが渡してくれた。

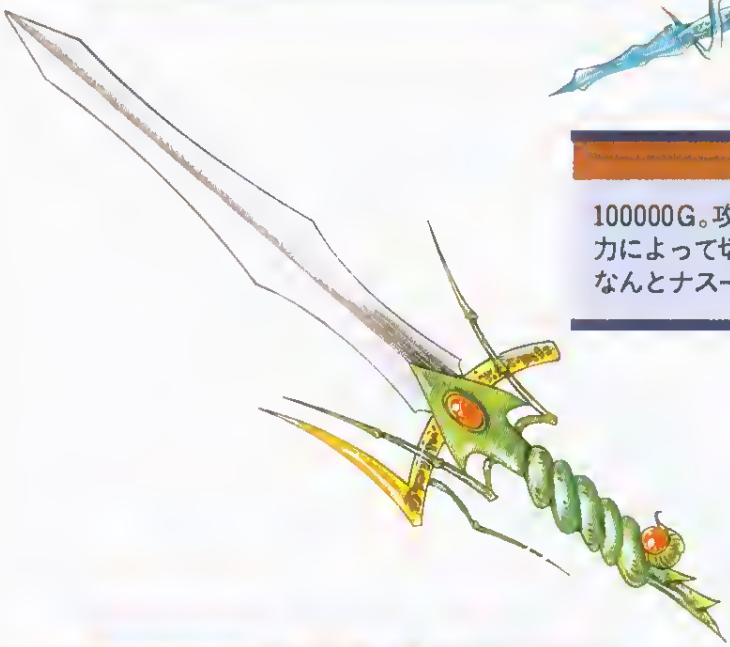
## 戦士の剣

300000G。攻撃力が600アップする。お金で買える武器の中では最も強力な武器なのだ。フィーンの砦で買える。



## 聖なる剣

100000G。攻撃力が460アップする。神秘的な力によって切れ味がよくなっている。これがなんとナスールの町で買えるのだ。



## 首刈りがま

攻撃力が300アップする。攻撃した相手を眠らせてしまう効果もある。インプと戦ったあとに手にはいることがある。1回だけだ。

## ダイヤの杖

130000G。攻撃力が5アップするが、これで戦うとサクタス4の効果があり、敵のHPを約200吸い取る。ファンガスの町で買える。

## ダイヤの剣

150000G。攻撃力が500アップする。ダイヤは熱に弱いので、火を吐くモンスターと戦うときは注意。ファンガスの町で買える。

## バスタードの剣

攻撃力が500アップ。ビックリ箱を開けるとでることがある。ＳＦＣ版ではダークソルジャーとの戦いでも得られる。ただし１つだ。

## 光の剣

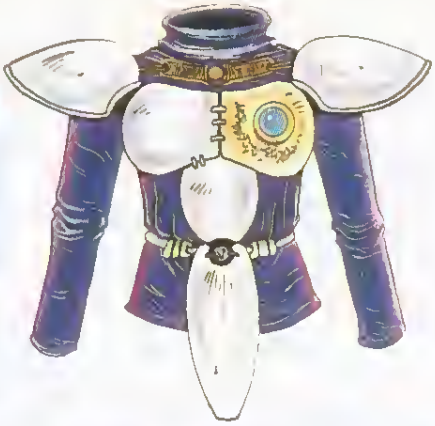
攻撃力が1000アップ。古代につくられた武器だったらしく、この物語の最強の敵はこれでないと倒せない。果たして見つかるか？

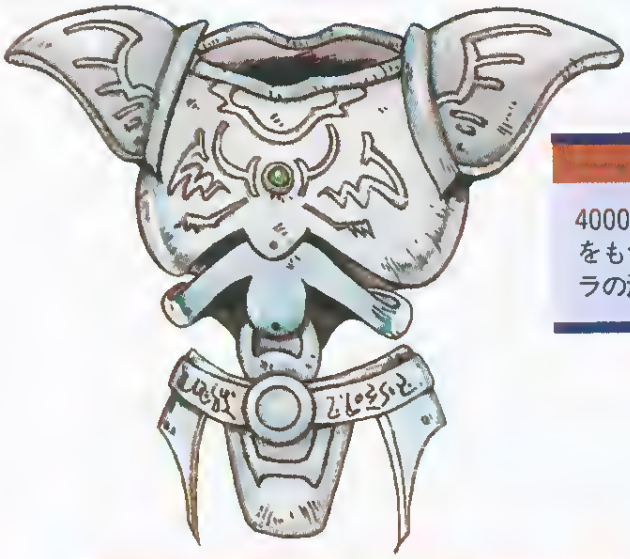
## 布の服

防御力が５アップする。セリオスがはじめから装備しているのがこれ。効果はほとんどないが、裸でいるよりはもちろんましだ。

## 冒険者の服

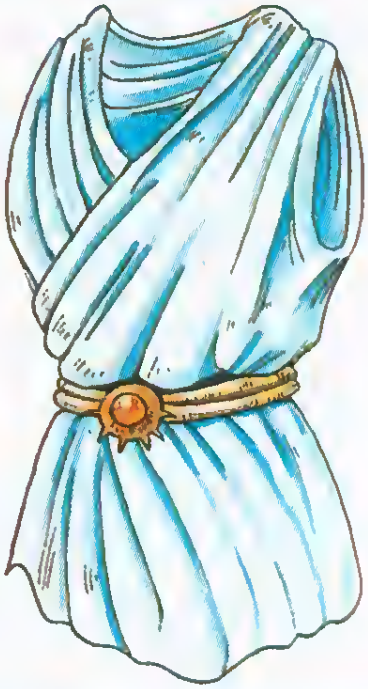
200G。防御力が10アップする。布の服より効果はあるが、お金をためて鎧を着るほうがいいかも。ルディアの町で買える。





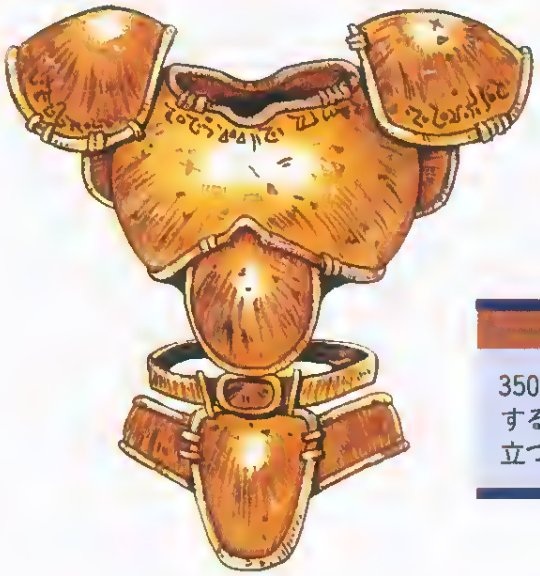
## プラチナの鎧

40000G。防御力が140アップする。高い価値をもつ金属だが、防御効果も悪くない。ルドラの港で買える。



## 絹のローブ

4000G。防御力が50アップする。戦闘中「守る」を選ぶと、すべての呪文を跳ね返すことができる。ヨルドの港で買える。



## 皮の鎧

350G。防御力が20アップする。はじめて目にする防具らしい防具。第1章半ばまでは役に立つだろう。ルディアの町で買える。

## 青銅の鎧

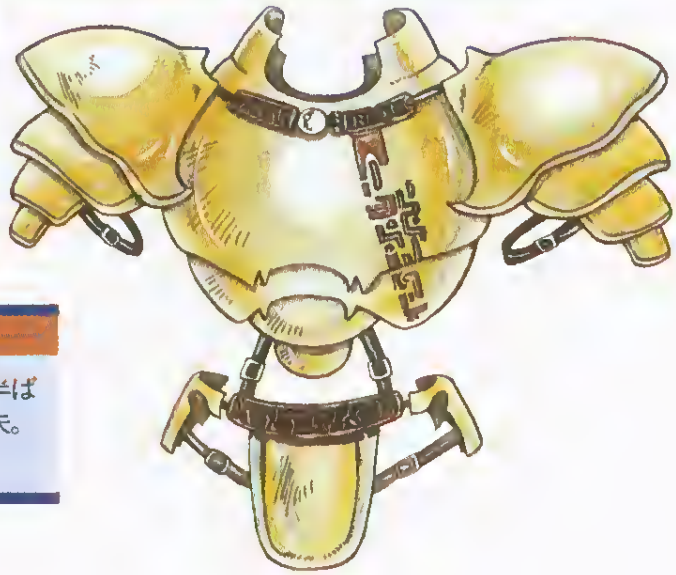
500G。防御力が30アップする。第1章半ばからはこれを身につけたい。ネリアの港で買える。

## くさりかたびら

1000G。防御力が40アップする。とりあえず第2章冒頭では役に立つが、十分レベルがあるなら待ってもいい。ロンドの港で買える。

## 鉄の鎧

2500G。防御力が60アップする。全員分買いそろえる必要はないだろう。マスクーンの町で買える。



## はがねの鎧

5000G。防御力が80アップする。第2章半ばあたりまではこれをつけていれば大丈夫。リーゼルの町で買える。

## 銀の鎧

10000G。防御力が100アップする。さすが貴金属、値段ががぜん高くなる。ナッシュの町で買える。

## 水晶の鎧

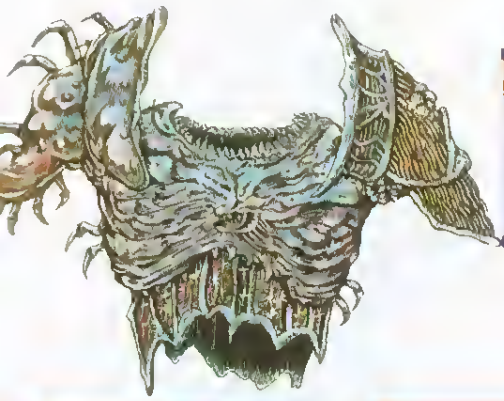
20000G。防御力が120アップする。この辺になるとお金が足りなくなってくるだろうが、ぜひ身につけたい。セリスの町で買える。

## いやしのローブ

6000G。防御力が50アップするが、戦闘中に「守る」を選ぶと、ＨＰが500回復する。セリスの町で買える。

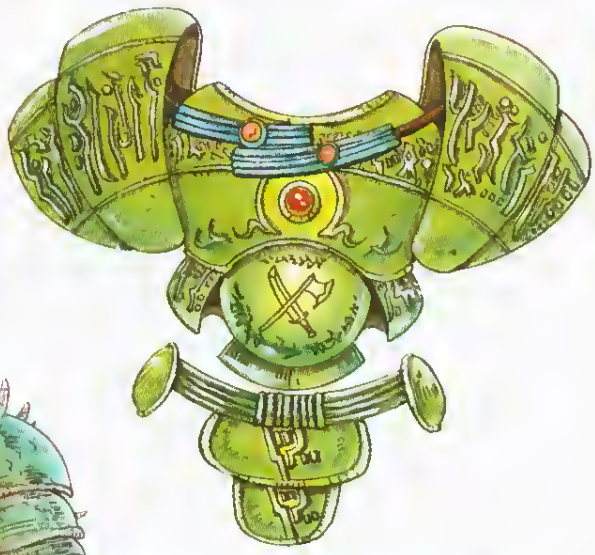
## 黄金の鎧

サラマンダーとファイアーモスの組を倒すと得られることがある。ただし１回だけ。売れば大金が手元にはいるぞ。



## 死者の鎧

防御力が200アップするが、装備して敵と遭遇すると必ず自分が混乱する。防御力が高いだけに始末が悪い。



## 王家の鎧

防御力が140アップする。モンスターに襲われたエルアスタの町をセリオスが逃げ出すとき、ライアスじいが着せてくれた。

## 聖なる鎧

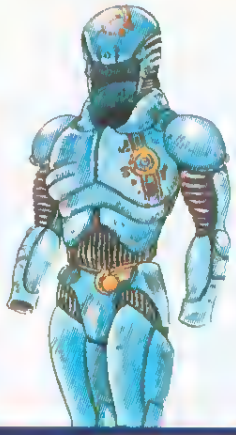
70000G。防御力が160アップする。神秘的な力でより固くなっている鎧だ。ナスールの町で買える。

## ダイヤの鎧

100000G。防御力が200アップする。硬さは相当なものだが、ダイヤは熱に弱いことに注意。ファンガスの町で買える。

## バトル・スーツ

300000G。防御力が400アップする。まさしく最高級の鎧。最後の目的地に行く前に、全員装備していたい。フィーンの砦で買える。

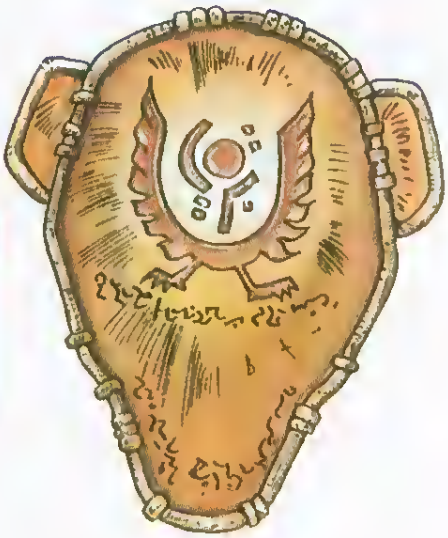


## 幸運の指輪

装備すると運のよさが50上がる。もともと運のいい者にはめさせるか、攻撃を受けやすい者にはめさせるか、難しいところだ。

## 皮の盾

150G。防御力が5アップする。あまり防御効果はないが、第1章の半ばではどんな防具でも身につけたい。ルディアの町で買える。



## 青銅の盾

400G。防御力が15アップする。これなら、第1章の半ばのモンスターに対抗できるだろう。ネリアの港で買える。

## 鉄の盾

1200G。防御力が40アップする。第３章ぐらいまではまあまあ役に立つ盾だ。マスクーンの町で買える。

## はかねの盾

4000G。防御力が60アップする。鍛え上げられたはがねのおかげで、第２章の半ば以後も生き延びられる。リーゼルの町で買える。

## 銀の盾

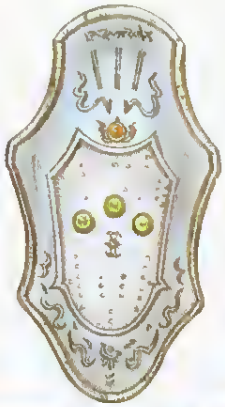
8000G。防御力が80アップする。第３章ではしばらくはこの盾でとおすことになる。ナッシュの町で買える。

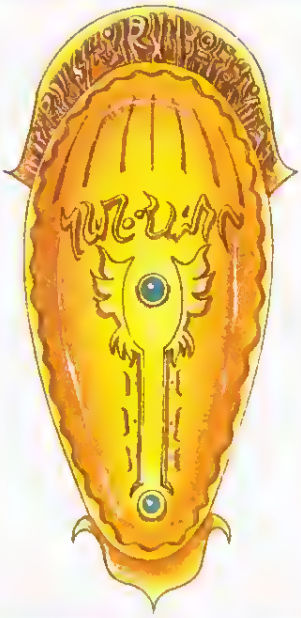
## 水晶の盾

18000G。防御力が100アップする。いきなり値段が高くなる。がんばってお金をもうけよう。ヨルドの港で買える。

## プラチナの盾

35000G。防御力が120アップする。第4章は当分の間はこの盾をもっていることになるだろう。エメの町で買える。



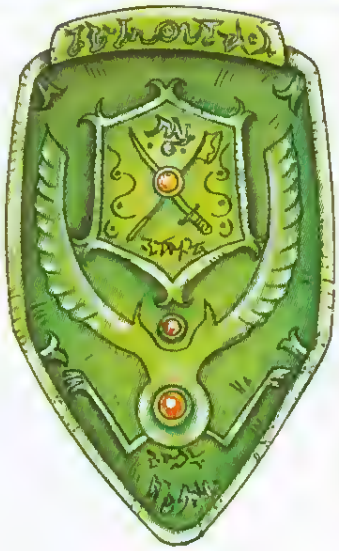


## 黄金の盾

防御力が5アップする。ハイ・アギール2匹を倒すと得られることがある。ただし1回だけ。売れば大金が手元に入るぞ。

## 死者の盾

防御力が180アップするが、装備して敵と遭遇すると必ず自分が混乱する。実は戦闘では不利になるだけなのだ。



## 王家の盾

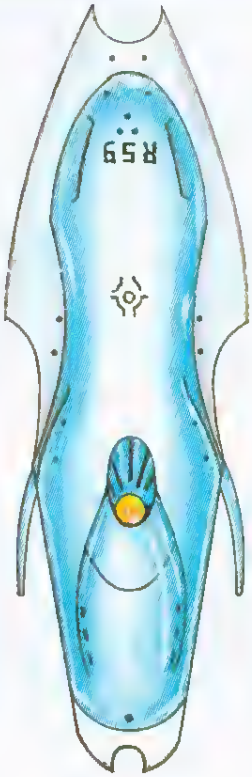
防御力120アップ。セリオスがモンスターに襲われたエルアスタの町から逃げるとき、ライアスじいが渡してくれた。

## 聖なる盾

60000G。防御力が140アップする。まあまあの効果があるが、全員分買いそろえる必要はないだろう。ナスールの町で買える。

## ダイヤの盾

80000G。防御力が160アップする。ダイヤは熱に弱いことに注意。これでしばらくはとおせる。ファンガスの町で買える。



## いにしえの盾

200000G。防御力が200アップする。これとバトルスーツを、最終目的地に行く前に全員に装備させたい。フィーンの砦で買える。

## レスの葉

50G。レスという薬草の葉で、使うとHPが500回復する。ネリアの港をはじめとして、いろいろなところで売っている。

## ピスの実

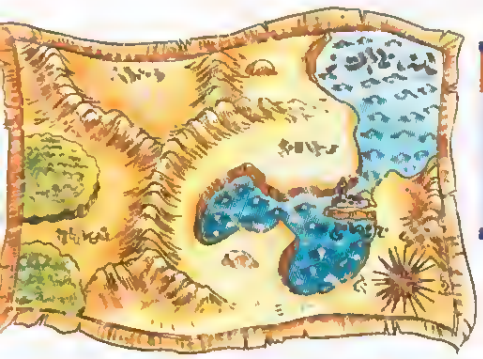
7000G。不思議な木の実。「使う」で選ぶとMPが最大まで回復する。スエルの村をはじめとして、いろいろなところで売っている。

## 毒消し草

5G。体内の毒を中和し、健康な状態に戻す。レジナ1の魔法をかけたときに相当する。ファーレーン王国の町で売っている。

## たいまつ

5G。暗いダンジョンを、一定時間だけ照らすことができる。ロンドの港をはじめとして、いろいろなところで売っている。



## ジャグリの地図

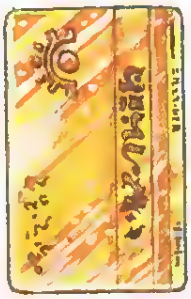
ギルモアの里と廃坑跡の近辺の地図。それに書き込まれた印を見てみると、どうやら何者かが陰謀をめぐらしているらしい。

## ヨシュアの目

10G。自分がいるエリアのマップや、フィールドではイセルハーサの世界全体が見えるが、使うとなくなる。ルディアの町などで。

## 古代武器の本

古代のテクノロジーを図入りで解説しているが、考古学者でなければ判読することはできない。ギルモアの里の地下遺跡にある。



## 黄金のカード

考古学者ラルフの持っているカード。何か妙にハイテクを感じさせる。ラルフはこれをなくしてしまい、相当弱っている。

## 気付け薬

50G。気絶した者を、ＨＰ１の状態で目覚めさせる。リーフ１の効果に相当する。リーゼルの町で買える。

## テュトの指輪

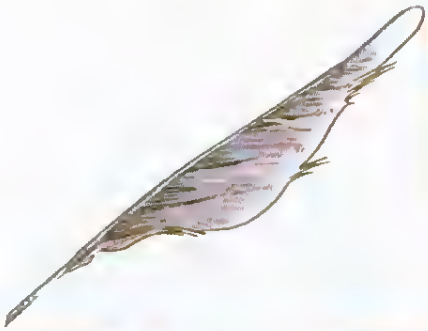
これを指にはめると防御力が50アップする。ＨＰが少ない者にはめさせるのがいいだろう。王家の墓の中にある。

## オブナの指輪

これを指にはめると攻撃力が100アップする。強い剣や槍を持った者にはめさせたほうが、戦闘時に高い効果を発揮する。

## キルモアの涙

セリオスの母フェリシアがくれたペンダントにうめこまれた美しい宝石。この世界を破壊する力さえ秘めているという。



## ワプの羽

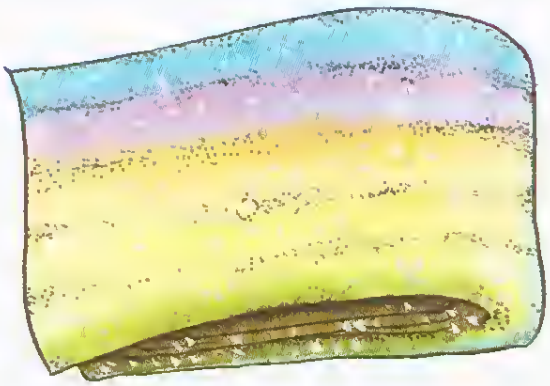
100G。最後にでた町に戻る。洞窟や塔でも使える。ワプ１の効果に相当。マスクーンの町など、いろいろなところで売っている。

## クイクの指輪

これを指にはめると、すばやさが10アップする。もともとすばしこい仲間にはめさせると効果的だ。王家の墓で手にはいる。

## ワプの翼

500G。行ったことのある場所ならどこへでも行ける。洞窟や塔では使えない。ワプ２に相当。リーゼルの町などで売っている。



## ドラゴンの布

ソルディス地方の生後１年までのドラゴンの産毛からつくられる。薄くて丈夫、耐熱性に優れ、水や空気をさえぎる特性もある。

## あらわしの鈴

200G。この鈴を鳴らすと、フィールド上で一定時間だけモンスターが見えるようになる。マスクーンの町などで売っている。

## 必ず当たる宝くじ

300G。第3章で、ラルファの砦のあの道具屋が合いカギ屋をやめ、なぜか宝くじ屋をはじめてしまった。何が当たるんだろう？

## レスの根

500G。レスの葉より効力が強く、使うとHPが1000回復する。バズヌーンの町など、いろいろなところで売っている。

## 粘土

ラルファの砦の道具屋が渡してくれる。グエンの塔のある部屋に入るための第1段階として必要だが…。何に使うのかな？

## ヨシュアの鏡

「使う」とセリオスたちのいるエリアの全体マップを見ることができる。しかもこれはヨシュアの目と違って何回でも使える。

## エリクサー

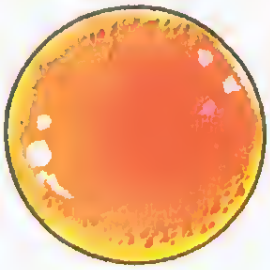
50000G。気絶した者を、HP、MPともに最大の状態で復活させる。リシェールの港などで売っている。

## 黄金のカギ

ラヌーラ王国の王家の墓へ入るために必要。だが城に賊が入り盗まれてしまったらしい。意外な形で発見されるかも。

## 太陽の石

王家の墓に入るために必要な黄金のカギに埋めこまれた宝石。ラヌーラの王家の紋章が刻み込まれている。

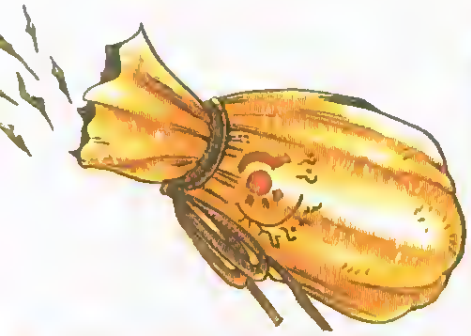


## キルモアの宝

ラヌーラ王家に伝わる宝。王家の墓の一番奥に大事にしまわれている。モンスターたちはなぜこれを欲しがっているのだろう？

## ラム酒

1000G。さすがにラム酒は気付けによく効き、気絶した者をＨＰ最大の状態で目覚めさせる。セリスの町の酒場で売っている。



## 眠り草

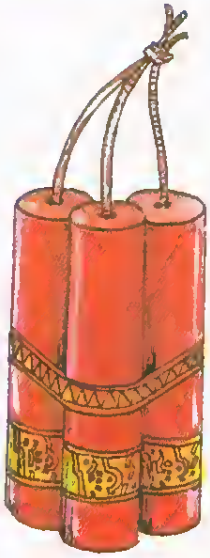
不眠症で悩む人にはぴったり。戦闘中に使うとホー3の効果もあるのだ。ファンガスの町のバザール会場で手にはいる。

## 狼の笛

大盗賊ゲイルが狼の口に隠した宝。ちょっと見つけにくいかもしれない。実は古代の遺産で、水晶の塔の謎を解くのに役に立つ。

## ギルモアの虹

ソルディス王国の宝。ファーレーンの「ギルモアの涙」、ラヌーラの「ギルモアの星」とともに、この世界の謎に深い関わりを持つ。

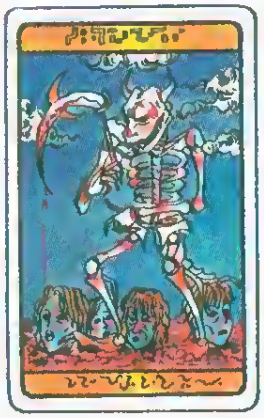


## 爆薬

あたりを木っ端微塵に吹き飛ばしてしまう威力をもつ。戦闘中に使うと敵に500以上のダメージを与える。海賊島にあるのだが…。

## 竜の笛

フィールド上のどこにいても、これを吹けばドラゴンがやってくる。それに乗れば、この世界のどこへでも楽に移動できるのだ。



## 不幸のタロット

敵の運の強さを0にする効果がある。「不幸」という名称がついているからといって怖れることはないのだ。

## 幸運のタロット

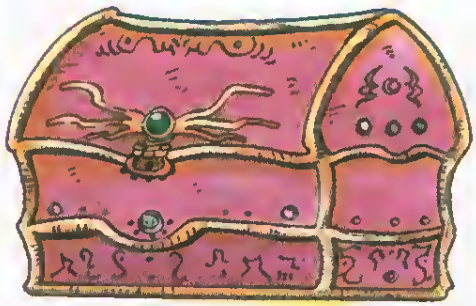
味方の運の強さを200にする効果がある。これで敵の攻撃をかなりの確率でよけられる。ただしこれは戦闘時のみ有効だ。

## あらわしの笛

あらわしの鈴を発展したもの。これを使うと、フィールド上でいつまでも敵の姿が見えるようになる。店では売ってない。

## ビックリ箱

使うとビックリ箱が１つ増え、たまにアイテムも出る。戦闘中でも使えるのだ!?　オディノン３匹を倒すと手に入ることがある。



## 毒針

攻撃力のない武器だが、装備して戦うとプアゾ２の効果がある。毒大ガエル２匹を倒すと１度だけ手に入ることがある。

## ルメンのランプ

ダンジョン内を明るく照らす。たいまつを2個使ったときと同じ大きさの範囲がみえ、しかも小さくならない。

## レスの杖

攻撃力0。これをもって戦闘中に「戦う」を選ぶと、仲間の1人にレス1の作用を与える。ちょっとした回復に向いてる。

## ピコハンマー

攻撃力０。これをもって戦闘中に「戦う」を選ぶと、仲間の１人にリーフ２の作用を与える。アグニージャとの戦闘では使えない。

## タイソンパンチ

装備して戦うと100％（ノ）の確率で相手を気絶させることができる。ジャイアントエイプを倒すと、１度だけ手に入ることがある。

## ハイパー2000

非戦闘時に使うと、最大ＨＰが2000になる。グルムを倒すと手に入ることがある。また章が進んでからルディアの地下に置かれる。

## 呼び寄せの指輪

装備すると、フィールド上で敵が集まってくる。２章が終わったあと、久しぶりにルディアに戻って地下に行ってみよう。

## 大根

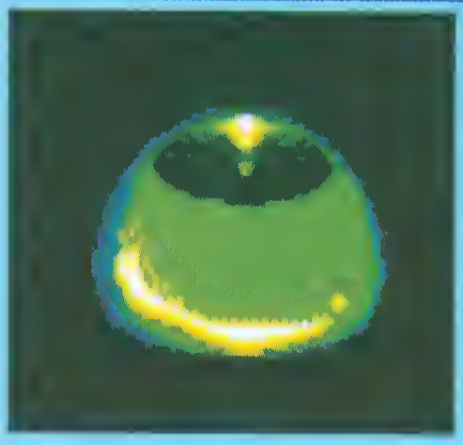
10G。攻撃力はないが、装備して戦うと、パペピア２の効果がある。５章を終えたあともコルクスの町に戻ってみよう。

## 目玉のついた靴

不気味な外見だが、これを装備してフィールド以外を歩くとときどきお金が拾える。最終章にミラルダの家に行ってみよう。

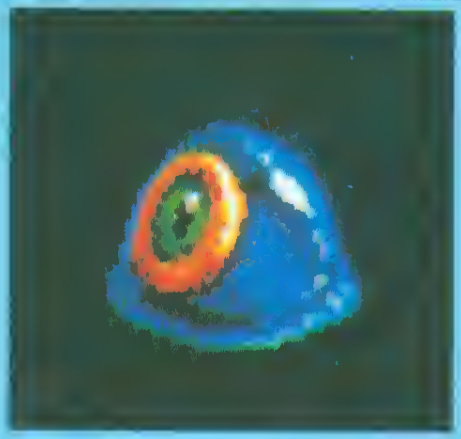
# ドラスレ英雄伝説　モンスター編

## ■スライム



HP：15。モンスターのなかで一番弱い。物語の冒頭部では、セリオス王子がエルアスタの村を抜け出してはスライムいじめで遊んでいた。かえるやトカゲみたいなもんだね。

## ■スライムバブ



HP：20。ときおり集団で襲いかかってくるが、ヤマネコのような強いモンスターと組んでないかぎり、おそれるに足らない。レスの葉をかくしもってることがある。

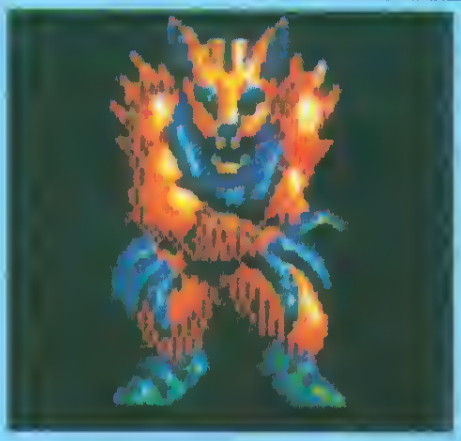
## ■キャリオンクローラー

HP：30。口から何本もの触手を生やし、そこから毒を吐き出す。はやめに倒して戦闘を長引かせないようにしよう。毒消し草をかくしもってることがある。

## ■フクロウ

HP：40。足のツメを突き出して、空から飛びかかってくる。ルディアの城の北では最も手ごろに戦えるモンスターだ。レスの葉をかくしもってることがある。

## ■ヤマネコ



HP：60。君がはじめて出会う強敵だ。鋭い爪でひっかかれたらひとたまりもないが、フラムには弱い。ローを仲間にして戦おう。ヨシュアの目をもっていることがある。

## ■カブトガエル

HP：120。こちらに跳びかかって攻撃してくる。カエルのくせに固いので、強い武器を装備して戦おう。あらわしの鈴をかくしもっていることがある。

## ■ハサミムシ

HP：100。ハサミのような口をむき出して襲ってくる。HPはカブトガエルより低いが、4匹で襲いかかってくることが多いので要注意。ナイフをもっていることがある。

## ■カザス

HP：150。石のような固い皮膚をもっている。こいつに噛みつかれたらかなりのダメージを覚悟しなければならない。ファーレーン王国の中では相当てごわいモンスターだ。

## ■兵士

ＨＰ：110。２人組で行動する。斬りかかってくる攻撃力は司令官よりも高い。レスの葉をもっているから、戦い終わったらすぐに使って他の兵士たちとの戦いに備えよう。

## ■スリーパー

ＨＰ：160。ホーとレスの呪文をもつ巨大なにわとり。くちばしでつつかれると痛いぞ。ときどきサソリグモと組んでいる。また、ヨシュアの目をもっていることがある。

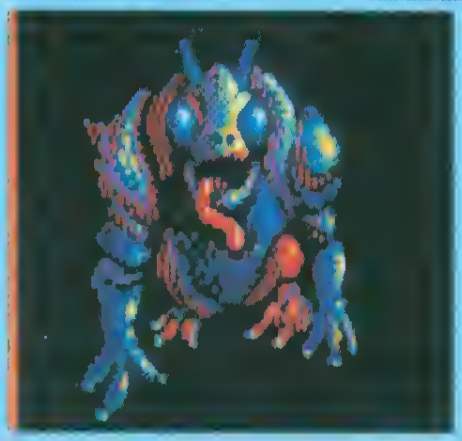
## ■サソリグモ

ＨＰ：140。それほど強くはないのだが、ダナムの呪文でこちらの防御力を下げてしまうことができる。サソリだが毒はもってない。レスの葉をもっていることがある。

## ■アジン

ＨＰ：120。ホー、プアゾ、レスなどの魔法を駆使するにくい奴。３人で現われたときは特に注意しよう。レベルの低いうちは、途中で逃げたほうがいいときもあるぞ。

## ■カメルン



HP：200。強い力の持ち主。魔法は使わないが、突然痛恨のダメージを与えてくる。また魔法を駆使するアジンと組んでいるときは注意。冒険者の服をもっていることがある。

## ■エラビ

HP：200。インパスの呪文で自分の攻撃力を高めてから攻撃してくる。あまり呪文を使わせないように。レスの葉をもっていることがある。

## ■カース

HP：140。シレントとヒュールの呪文をもった植物モンスター。MPが高く、用いる呪文もレベルが上だ。エラビとよく行動を共にする。冒険者の服をもっていることがある。

## ■ガルゴ

HP：370。全身を固いウロコで覆い、子供の肉を食らう残忍なモンスター。フラムを唱える。逆にこちらはヒュールの呪文で攻撃すると効果的だ。鉄のつるぎをもっている。

## ■アクダムのてした

HP：420でかなり高い。強固な鎧をまとい鋭利な剣をもつ。ひきょうにも1番防御の弱い者を集中的にねらってくるのだ。レスの葉や、たまに彼の持ち物の剣が手に入る。

## ■ブロウコング

HP：240。ヂガバチを2匹従え、こん棒を手に襲ってくるサルの戦士。弱いものいじめが好きで、一番HPの低い仲間になぐりかかってくるのだ。防具はいいものを。

## ■ヂガバチ

HP：250。2、3匹の群れをなして現われるハチの怪物。毒の針を刺してくるが、一度それが成功すると針が抜けて死んでしまう。毒消し草をもっていることがある。

## ■山賊鳥

HP：170。相手の様子をうかがい、スキあらば金を盗む鳥。この集団に会ったら、とにかく守りに徹し、相手が金をとりすぎて動けなくなるまで待ち続けるのだ！

## ■オオバサミ

HP：160。山賊鳥とともに現われ、空からヒュールの呪文をかけてくる。レベルが十分な程度に達していれば、比較的戦いやすいモンスターといえる。

## ■猛毒ガメ

HP：300。非常に固い甲羅をもち毒を吐く。お金をたくさんもっていてそれを投げてくる。戦いは長引くことだろう。レジナの呪文を確実にもった状態で戦闘にのぞもう。

## ■眼力魔

HP：300。暗闇を好み、洞窟の中をさまよっている。シレント、サクト、フラムなどの呪文を使うほか、その目にみつめられると混乱してしまうのだ。攻撃力はない。

## ■岩男

HP：560。常にこちらを追いかけてきて、戦闘中はただひたすらタックルをしかけてくる単細胞なモンスター。迅速に動き回ろう。ホーでよく眠ってくれる。

## ■バラム

HP：300。幅広の剣で攻撃してくる。ダメージを受けると戦闘から抜け、体力を回復させて戻ってくるのだ。運が低いので、聖なる杖で攻撃するとよく眠ってくれるぞ。

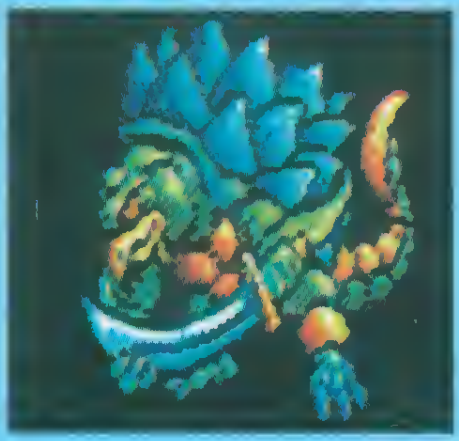
## ■タルコス

HP：320。レスやリーフなどいくつかの呪文を持ち、仲間が倒されると生き返らせてしまう。別のモンスターとの組み合わせでは、まっさきに倒す必要がある。

## ■デスクラブ

HP：480。巨大なカニの怪物で、大きなハサミで攻撃を受けとめたりする。インパスなどで自分や仲間の攻撃力を上げることもできる。サクタスなどで攻撃すれば効果的だ。

## ■トータスナイト

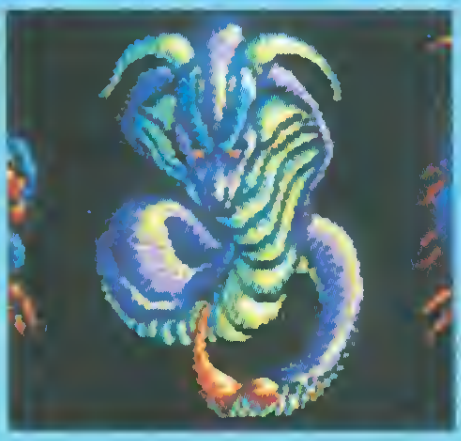


HP：520。固い甲羅を持つカメの怪物。剣をもって斬りかかってくる。さらにダナムの呪文でこちらの防御力まで下げてしまうことができる。ヒュールが効果的だ。

## ■毒大ガエル

HP：790。通常の攻撃のほか、背中のイボから特殊な毒を出し、相手を混乱におとしいれてしまう。防御力はそれほど高くないので、打撃で早く倒そう。

## ■ツノコブラ



HP：770。動きがすばやく、武器の攻撃をよけてしまうことが多い。もたもたしてると毒牙にかまれてしまう。倒せばかなり高い経験値とお金が得られるのだが……。

## ■兵隊ムカデ

HP：750。この区域で登場するモンスターのなかでは平均的な強さをもつ。魔法はつかってこない。新しい仲間を呼んでくることもある。打撃中心に戦おう。

## ■マドマン

HP：640。泥で作られた怪物。それほどおそれるほどの相手ではないが、ときおり毒ガスを吐いてくることがあるので、毒消し対策は忘れずにしておこう。

## ■アロマ

HP：340。マドマンとともに現われる。攻撃魔法が得意だ。HPは少ないが、体力が危なくなると逃げてしまう。それだけに倒したときに得られる経験値は大きい。

## ■ヨロイグモ

HP：540。口からねばねばした糸を吐いてからみつかせ、相手のすばやさを下げてしまう。またHP、防御力が比較的高いので、はじめのうちはてこわく感じられる。

## ■フォジー

HP：750。通常の攻撃に加え、大きな角を前に向けて突進し、痛烈な一撃を相手に与える。体力の弱いキャラクターだったら1回のダメージで気絶してしまうだろう。

## ■キラーベア

HP：890。防御力は非常に低いが、そのかわりに攻撃力が高いどうもうなクマ。太い腕をふりまわして襲いかかる。パペピアが効く。得られる経験値はけっこう高い。

## ■ワーラット

HP：740。攻撃力が高く、動きもまたすばやい。武器で打撃を与えるのは至難のワザだ。尾をムチのようにあやつる。キラーベアとペアを組んでいることが多い。

## ■オークホーン

HP：980。王家の墓に入るものの行く手をさえぎる。さすがに鎧は固く、なかなか倒せない。オビスや銀の杖もだめだ。互角に戦えるようになるまで経験を積もう。

## ■ボイルガード

HP：550。手に持った武器で稲妻を発生させ、電撃を与えるガイコツの戦士。強そうにみえるが、これでもいなづまをあやつるモンスターのなかでは弱いほうなのだ。

## ■カミナリグイ

HP：450。電気を体内に取り入れてないときと取り入れたときの2つの状態がある。こちらが取り入れてないとき。このときはそれほど怖い相手ではない。

## ■カミナリグイ

ＨＰ：980。２つの状態のうちの後者。電気を体内に取り入れた状態になると、突如として強くなる。体から電撃がほとばしりでてこちらに大きなダメージを与える。

## ■イーグ

ＨＰ：720。テュートの呪文で自分の防御力を上げてから攻撃してくる。ひんぱんに跳びかかってきてはこちらに手痛いけがを負わせる。ヒュールの呪文が効果的だ。

## ■サンダーハウンド

ＨＰ：900。いなづまの王者、ギュリゲスの飼い犬。青白い稲妻を体から放ったり、とびかかったりしてくる。まずはギュリゲスより先にこちらから倒そう。

## ■フラワーリザード

ＨＰ：700。植物とトカゲの合成怪物。ときおり毒液を吐きかけてくる。またヘベタルを唱えることができて、こちらのすばやさを下げてしまうのだ。

## ■オディノン

HP：730。巨大なキノコの怪物で、すばやさを下げる胞子をふりまく。全員あわてて鼻をつまむのだが、たまに1人が吸い込んで頭がクラクラしてしまうことがあるのだ。

## ■ジャイアントエイプ

HP：2500。目にも止まらぬパンチをくりだしてくるが、防御力は非常に低い。またときどき身も凍るような叫び声を出し、聞いたものは恐怖で防御力が下がってしまう。

## ■インプ

HP：600。手にしたカマで与えるダメージはそれほど大きくないが、それを受けると眠らされてしまう。退治するにはオビスや銀の杖を使うといい。

## ■キバイノシシ

HP：1200。おもに砂漠地帯にあらわれる。突進攻撃をまともにくらうとかなり手痛い傷を負うことになる。これでも、砂漠のなかでは比較的弱いモンスターだ。

## ■アックスビート

ＨＰ：1300。奇妙な声を発し、あたりを呪文の使えない状態にしてしまうことのできる怪鳥。また鋭いくちばしを使って、１回の攻撃で２回分のダメージを与えてくる。

## ■バルガー

ＨＰ：1400。おもに砂漠地帯にいる。空高く舞い上がり、急降下して致命的な打撃を与えてくる。またこちらからの攻撃をひらりと身をかわしてよけてしまうことが多い。

## ■アジイ

ＨＰ：550。アジンが年をとった姿。ホーなどの呪文のレベルを上げてよりパワーアップしているが、こちらが全員眠ってしまうと向こうも居眠りをするあたり、老いを感じる。

## ■サンドイーター

ＨＰ：940。砂漠に生息する虫で、砂を吐いて攻撃する。これが目に入るとすばやさが下がってしまう。また、ときどき呪文をはねかえすこともできるのだ。

## ■サラマンダー

HP：1360。ファイアーモスとともに現われ、ときおり灼熱の炎を口から吐きだす。攻撃を受けると火柱を目にすることになるが、このときのダメージは深刻。ヒュールが効く。

## ■ファイアーモス

HP：1300。蛾の怪物。羽から火の粉のような熱い燐粉をふりまくが、これがかなり大きなダメージを与える。もちろんフラムで攻撃しても無効果だ。ヒュールはよく効く。

## ■ダークリッチ

HP：670。魔法を得意とする。集団のとき仲間が倒されると分身して攻撃してくるので、オートバトルを切って本物をまず倒そう。フラムやダナムが効く。

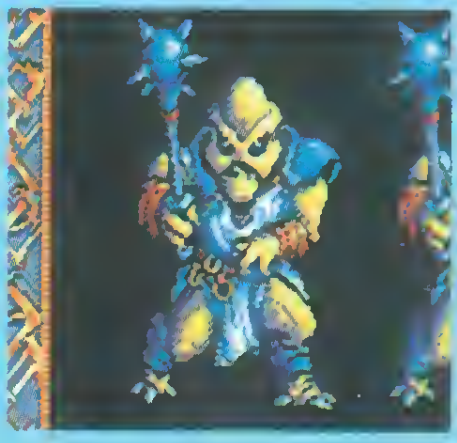
## ■デモンゴースト

HP：930。灼熱の砂漠のなかにあらわれる悪霊。凍えるような息を吐いてダメージを与える。ダークリッチと組みになっているときは、倒されてもすぐ召喚されて戻ってくる。

## ■手下

HP： 600。アクダムの配下で、2人現われる。しかしそれほど強い敵ではないから、セリオス1人の力でも十分倒せるはず。まずアクダムより先に片付けてしまおう。

## ■アギール



HP：1000。複数で現われたときは武器の合わせ技を使う。青白い光がほとばしり、こちらに強烈なダメージを与えてくるのだ。単体では首を伸ばしてかみつくこともある。

## ■バーストハウンド

HP：1400。狂犬。アギールに呼ばれていくらでもやってくる。こちらにかみついては血を見て興奮し、すばやさを上げてしまう。集中攻撃するので、回復を忘れずに。

## ■ファントム

HP：1800。悪霊の1種。回りにまとわりつかれると激しい悪寒にとらわれ、すばやさが下がってしまう。アギールとともに現われることもある。イグナが効くぞ。

## ■岩石魔神

ＨＰ：1650。鋼鉄のような固い体を持つ。ときどき岩の破片を投げてきて、これは痛い。イグナの呪文が効く。ブラカマンと組んでいることも多い。

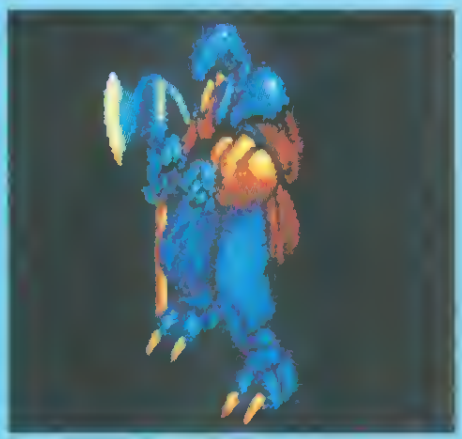
## ■ブラカマン

ＨＰ：1100。ヒュールの呪文を使う。シレントで黙らせてしまおう。また、こいつの持っている杖が不思議な光を放つと、それを受けた相手は何も考えられなくなって混乱する。

## ■スカルファング

ＨＰ：1500。インパスの呪文で自分の攻撃力を上げる。この近辺では最も戦いやすいモンスターだ。こいつを倒す方法は打撃が中心になるが、フラムもよく効くぞ。

## ■ラドアス



ＨＰ：1100。斧を得意な武器とし、２人組で現われる。とびかかってきて、足の爪で攻撃してくることもある。パペピアに弱い奴なので、何度もかけて混乱させつづけよう。

## ■デス・ガーディアン

HP：1800。死の世界からやってきた。殴りかかってくるほか、冷たい手で触れられるとHPを吸い取られてしまう。フラムや炎の杖が効果的だ。

## ■モルゴス

HP：1400。2つの頭をもち、1回の攻撃で左と右がそれぞれ違った相手にかみつくことができる。人数の多い敵と戦っていると考えたほうがいい。

## ■スティング・ビートル

HP：900。オスとメスの2種類がいて、強敵ゴルドの両脇でレスの呪文を唱える。またこちらにかみついて血を吸うこともある。フラムがよく効くのだ。

## ■ゴルド

HP：2000。超巨大なカエルの怪物。こいつが現われたら要注意。鼻から即効性の猛毒を吹き出し、これをくらったらすぐに気絶してしまう。ホー、オビスや銀の杖を使おう。

## ■ハイ・アギール

ＨＰ：1300。パワーアップしたアギール。防御力やすばやさが高くなっている。剣を用いるほか、首を伸ばしてかみついてきたりダナムを唱えてきたりする。

## ■ダークソルジャー

ＨＰ：1900。盾が光を放ち、受けた攻撃をそのまま相手に返す。ＨＰが低くしかも攻撃力が高い仲間がいるとき、こいつに攻撃をしかけるのは要注意だ。

## ■ガリュバス

ＨＰ：2000。バジールの配下。剣が赤く光ると火炎を吹き出す。サクタスなどの呪文も唱える。シレントで黙らせよう。銀の杖やオビスも効くようだ。

## ■鉄巨人

ＨＰ：2060。魔法による攻撃はしないが、ときどき目から赤い怪光線を発射する。これに当たったものは気絶してしまうのだ。気付け薬やリーフなどの準備はしっかりやること。

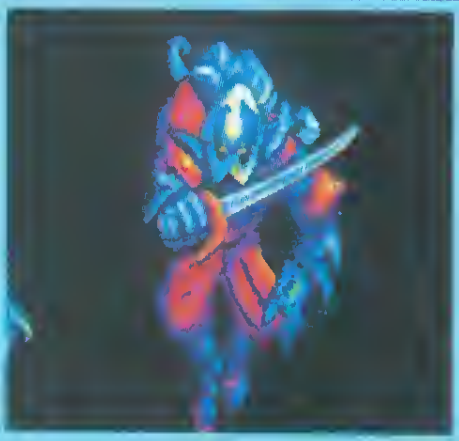
## ■ザール

ＨＰ：500。鉄巨人の両脇にいて、巨人の体力がへるとレスを唱えて助ける。さっさと倒してしまおう。ほかにもダナムやサクトの呪文を使うことができる。

## ■バルバス

ＨＰ：1800。インパスの魔法で自分の攻撃力を上げたり、こちらに突進してかみついてくる。こいつの口は大きく、のこぎりのような歯を生やしているので、傷も相当なものだ。

## ■ブラッドナイト

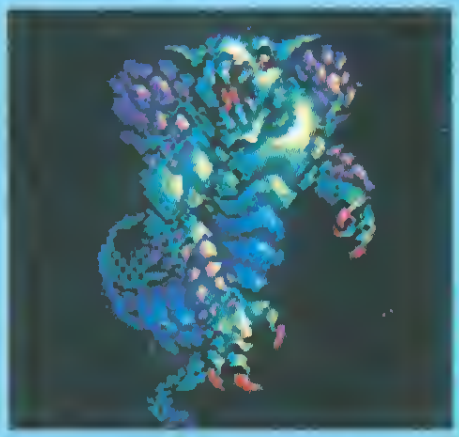


ＨＰ：1870。血に飢えた騎士。剣で斬りかかってくるほか、連続攻撃を得意とする。パペピアやホーなどの呪文もあつかうのだ。銀の杖を使えば案外簡単に倒せる。

## ■ジャーバ

ＨＰ：900。サンダースネーカーを従えて現われる。さまざまな呪文を唱えることができるので、向こうがリバークを使わないうちにシレントで黙らせてしまおう。

## ■サンダースネーカー



ＨＰ：1270。ブアゾで攻撃してくる。体の固いウロコで武器がすべって効かないことがあるので、魔法や杖で攻撃しよう。ラム酒をもっていることがある。

## ■グルム

ＨＰ：800。空を漂う悪霊。恐ろしい幻影をみせてこちらを恐怖で混乱させてくる。また剣の攻撃をうけつけない。魔法攻撃で、まずはシレントをかけてしまおう。

## ■アージバル

ＨＰ：2000。剣の攻撃がきかない死霊。かんだかい叫び声を上げて恐怖で混乱させる。また大ガマが青白く光るとＨＰを奪われる。魂を吸い取るときもある。イグナで戦おう。

## ■暗黒の戦士

ＨＰ：1700。テュートで自分の攻撃力を上げて襲ってくる。手にした鉄球をたたきつけられると、体がしびれてすばやさがへってしまうのだ。ホーが効果的。

## ■ダルディア

HP：1900。不気味な植物。奇妙な香りの花粉をふりまいて相手を眠らせたり、トゲをつきさして血を吸う。さらに武器でトドメをさすと破裂して全員ダメージを受けてしまう。

## ■殺人魚

HP：1600。ダルディアの両脇に現われて、とびかかってきたりカミソリのように鋭い胸びれで相手を切り裂く。一人を集中攻撃するので注意。フラムが有効だ。

## ■妖魔道士

HP：2000。火炎ガニとともに出現。さまざまな呪文を使いこなす。シレントで黙らせるといい。また火炎ガニがやられてしまうと、新たに火炎ガニを呼んだり逃げたりする。

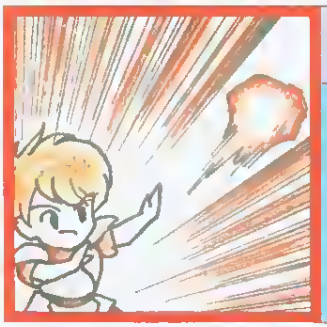
## ■火炎ガニ

HP：1800。鋭くとがったハサミで攻撃してきたり、溶岩の泡を吐いたりする。これらを受けると通常のダメージより大きい。「火炎」の名からわかるとおり、ヒュールが効く。

# ヴァルキュリア英雄伝説 設定資料集

# 呪文一覧

物語に登場する呪文の数は60をこえる。よく内容を把握して、セリオスとその仲間へのふり分けかたを工夫しよう！

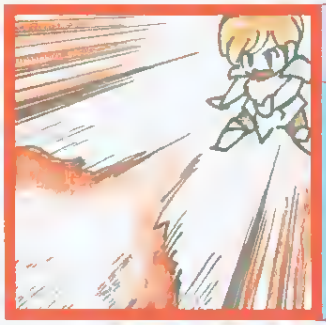


## ■フラム1　消費MP 5

火の球を放ち、敵に約20のダメージを与える。冒険のはじめのうちは、強い敵との戦闘でありがたい効果を発揮してくれるだろう。フラムの呪文は炎系のモンスターにかけると、相手のＨＰを上げてしまうから要注意。フラム１はルディアの城で手にはいる。

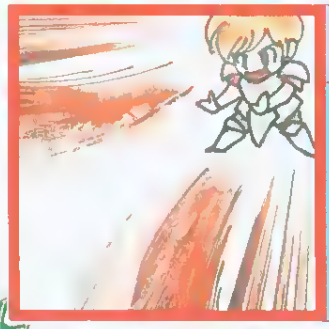
## ■フラム2　消費MP 12

火の球を放ち、敵に対して約50のダメージを与えることができる。第２章になると、登場するモンスターもかなり体力をもっているから、フラム１ではもの足りなさを感じるようになるだろう。そんなときにぜひ覚えたい。老夫婦の家で手にはいる。



## ■フラム3　消費MP 25

ひとまわり大きな火の球を放ち、敵に対して約100のダメージを与える。これだけの威力があれば、攻撃魔法としてかなり便利だ。フラムの中級クラスの使い手となれば、これからの戦闘でも役に立つことだろう。ナッシュの町で手にはいる。



## ■フラム4　消費MP 50

灼熱の炎の球を吹き出し、敵に対して約200のダメージを与える。砂漠が舞台となる第４章では、高温を好むモンスターと冷気を好むモンスターとがはっきり分かれていることが多い。敵の特徴をよくみきわめて使おう。バズヌーンの城で手にはいる。

## ■フラム5　消費MP 125

フラム最強の呪文。爆発的な威力をもった大火炎球を発射し、敵に約500のダメージを与える。その効果は目をみはるものがあるが、それだけに消費するMPも大きく、魔法を得意とする者でなければ使いこなすことはできない。コルクスの町で手にはいる。

## ■イグナ1　消費MP 3

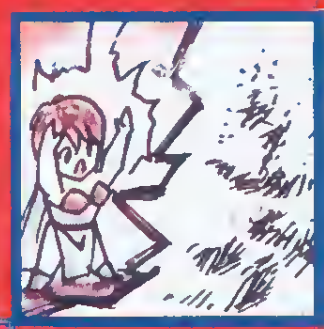
稲妻を発生し、敵に約20のダメージを与えることができる。イグナの呪文は、その効果に対して消費するMPが、フラムにくらべると少ない。そのため、魔法のそれほど得意でないものも気軽に使えるだろう。イグナ1はルディアの城で手にはいる。

## ■イグナ2　消費MP 7

稲妻を敵に直撃させて、約50のダメージを与えることができる。イグナ1を使っていると、物語が進むにつれすぐに力不足を感じるようになるはず。イグナ2はそれほど消費するMPに違いがないので、これを覚えて能力アップをはかろう。老夫婦の家で手にはいる。

## ■イグナ3　消費MP 15

高エネルギーの稲妻を敵に直撃させて、約100のダメージを与えることができる。ただし、第3章では稲妻のような電気を栄養源にしているモンスターがたくさん登場するので、使うときはよくよく注意しなければならない。ナッシュの町で手にはいる。

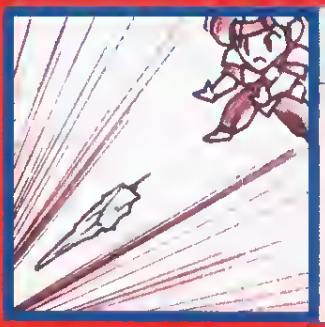


## ■イグナ4　消費MP 30

自然界の起こす規模の稲妻を発生し敵に直撃させることによって、約200のダメージを与えることができる。これを覚えるころには、相手となるモンスターもかなりの強者。これだけのイグナを使えてはじめて対抗できる。バズヌーンの城で手にはいる。

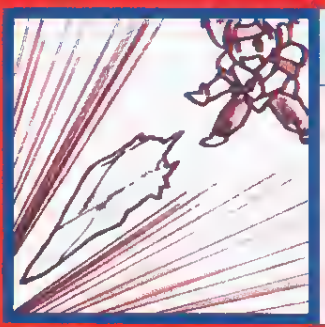
## ■イグナ5　消費MP 75

特殊なエネルギー場を生成し、そのなかで雷雲に似た現象を起こして、自然でも生みだせないほどのプラズマボルトを瞬時に敵にたたきつけるイグナ最強の呪文。約500のダメージを与えることができる。コルクスの町で手にはいる。



## ■ヒュール1　消費MP 4

氷の矢をつくりだし、それを敵に放って約20のダメージを与える。第1章のモンスターは炎に弱いことが多く、そのためフラムのかげにかくれがちだが、後々のためにも今から冷気をつかうことも覚えておこう。ルディアの城で手にはいる。



## ■ヒュール2　消費MP 10

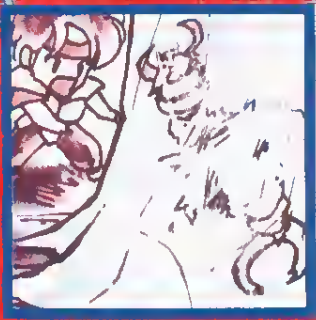
より強固な氷の矢をつくりだし、それを敵に放って約50のダメージを与えることができる。冒険がはじまってからしばらくたつと、ヒュール1ではそこそこの効果しかもたなくなってくる。そんなときに覚えよう。老夫婦の家で手にはいる。

## ■ヒュール3　消費MP 20

鋭く、固い氷の矢をつくりだし、それを敵に放って約100のダメージを与えることができる。第3章は登場するモンスターの特徴が明確になってくるころ。冷気に弱いモンスターも登場するようになるのだ。ナッシュの町で手にはいる。

## ■ヒュール4　消費MP 40

氷の矢で敵のいる空間を氷点下にまで引き下げ、約200のダメージを与えることができる。第4章では、高温を好むモンスターと冷気を好むモンスターがはっきり分かれていることが多い。よく特徴をみきわめて使おう。バズヌーンの町で手にはいる。

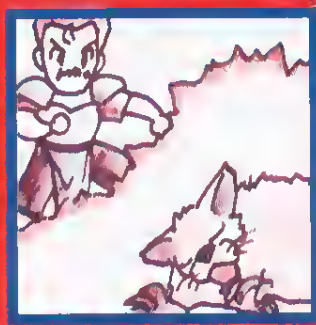


## ■ヒュール5　消費MP　100

ヒュール最強の呪文。氷の矢の生みだす冷気はいっそう強いものとなり、敵のいる空間を極低温にまで引き下げることによって約500のダメージを与えることができる。それでも、冷気を好む悪霊系のモンスターに対しては気をつけよう。コルクスの町で手にはいる。

## ■オビス1　消費MP　100

3分の1の確率で、敵を瞬時にして気絶させることができる。かなり便利な呪文で、1度覚えてしまうと手放せないのだ。ただし、消費するMPが大きく、オビスの効かないモンスターもいるので、これに頼らないようにしよう。リーゼルの城で手にはいる。



## ■オビス2　消費MP　250

2分の1の確率で、敵を瞬時にして気絶させることができる。成功確率は上がっているが、この消費MPから考えると、オビス2は使うかどうかかなり迷う呪文だ。MPの余裕のあるときに試そう。ヨルドの港で手にはいる。

## ■オビス3　消費MP　500

3分の2の確率で、敵を瞬時に気絶させることができる。かなりいい成功確率。しかし、第4章ではモンスターの弱点もはっきりしてるので、地道に別の攻撃魔法を使って戦っても悪くない。オビスの効かない相手もいるしね。ルドラの港で手にはいる。

## ■オビス4　消費MP

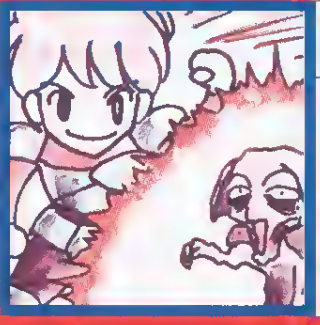
セリオスたちは手にいれられない呪文。使えば必ず敵を瞬時に気絶させることができる。これを戦闘の最初にかけられてしまえば、もうそれでおしまいだ。もしそんなモンスターと会ったら、一刻も早くシレントかサイレスで魔法を封じ込めなければならない。

## ■サクタス1　消費MP 10

敵のＨＰを約20吸い取り、自分のものとする。強いモンスターを相手に戦っているとき、体力はないが魔法が得意というキャラクターが守りに徹したい場合は、レスの他にもこの呪文を知っていれば攻撃の助けにもなるわけだ。老夫婦の家で手にはいる。

## ■サクタス2　消費MP 25

敵のＨＰを約50吸い取り、自分のものとする。第３章では剣をふりまわすだけではたちうちできないモンスターも数多く登場する。サクタスの呪文も１よりもう１ランク上のものが必要になるのだ。ナッシュの町で手にはいる。



## ■サクタス3　消費MP 50

敵のＨＰを約100吸い取り、自分のものとしてしまう。第４章の砂漠では、相手のモンスターの弱点を突く攻撃が重要となる。この呪文は、そうした戦いの際の補助として覚えておくことになる。バズヌーンの城で手にはいる。

## ■サクタス4　消費MP 100

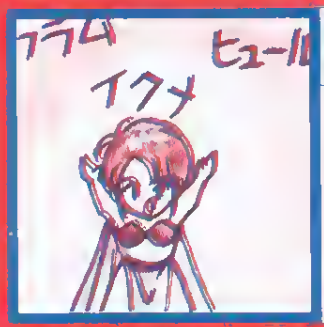
セリオスたちの覚えられるサクタスの中では最強。敵のＨＰを約200吸い取り、自分のものとする。第５章では残虐なモンスターが多く登場し、仲間の１人が集中攻撃されることも多いので、この魔法もなかなか役に立つ。コルクスの町で手にはいる。

## ■サクタス5　消費MP

セリオスたちは手に入れられない呪文。敵のＨＰを約500吸い取り、自分のものとしてしまう。この魔法を好んで使うものが現われたとしたら、相当な苦戦を強いられるはず。戦闘のはじめにシレントで黙らせるしかない。

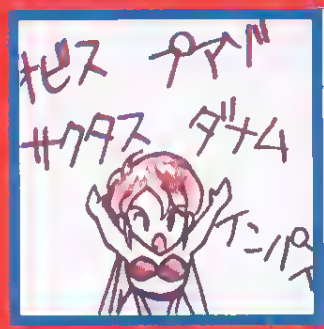
## ■サクト1　消費MP 0

敵のMPを約20奪い取り、自分のものとする。魔法が取柄の仲間は、MPが少ないと杖でもないかぎり、戦闘のさなかでやることがなくなってしまう。そんなときにこれを使おう。ただし相手が魔法を使うモンスターでないと意味がない。老夫婦の家で手にはいる。



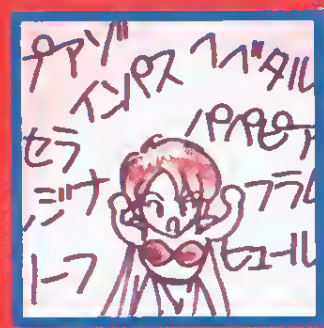

## ■サクト2　消費MP 0

敵のMPを約50奪い取り、自分のものとしてしまう。第3章では魔法を駆使するものとまったく使わないものとがはっきり分かれる。魔法の使い手が相手のときは、この呪文も大きな効果を発揮することだろう。ナッシュの町で手にはいる。




## ■サクト3　消費MP 0

敵のMPを約100奪い取り、自分のものとしてしまう。第4章では、数は少ないが魔法のプロフェッショナルが現われる。魔法の戦いで苦戦を強いられ、しかもこちらのMPが底をついたときにこれがあるとありがたい。バズヌーンの城で手にはいる。

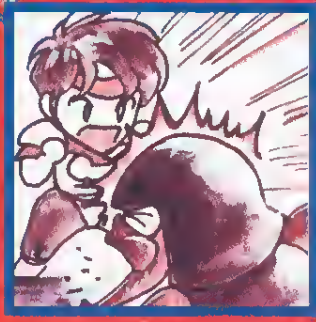



## ■サクト4　消費MP 0

サクト最強の呪文。敵のMPを約200奪い取り、自分のものとしてしまう。これだけの量のMPを奪うことができるようになれば、MPが底をついたときでもなんとかなる。しかし相手が魔法の使い手でないと全く意味がないことに注意。コルクスの町で手にはいる。

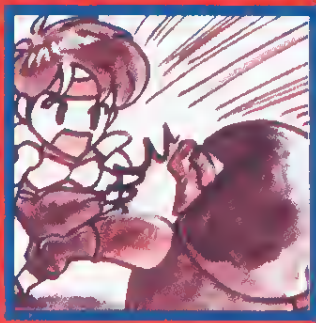
## ■ダナム1　消費MP 20

敵の防御力を約20下げる。武器でいくら攻撃してもモンスターがこうらなどを持っていたりすると、なかなか大きなダメージを与えられない。そういうときに使おう。特に第1章の後半からは固いモンスターが増える。ネリアの港で手にはいる。



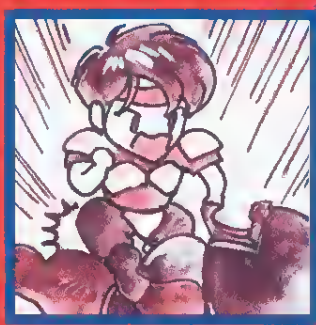
## ■ダナム2　消費MP 50

敵の防御力を約50下げる。モンスターが鎧などを着ていて防御力があまり高いと、こちらがダナム1を唱えても効果が上がるまでに時間がかかる。はやいうちにこのダナム2と取り替えてしまおう。セリスの城で手にはいる。



## ■ダナム3　消費MP 100

敵の防御力を約100下げる。第4章に登場するモンスターは、全体にはそれまでにくらべて防御力がいっせいにアップするわけではないが、なかにはずば抜けて高いものもいる。そいつを相手にしたときのために覚えておこう。ルドラの港で手にはいる。



## ■ダナム4　消費MP 200

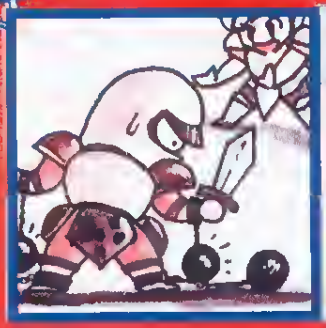
ダナム最強の呪文で、敵の防御力を約200下げる。第5章のモンスターは、全体に防御力がアップしている。武器で何度攻撃してもほとんどダメージが与えられないものもいるので、そんなときにこれを唱えよう。ナスールの町で手にはいる。

## ■ヘベタル1　消費MP 20

敵のすばやさを約5下げる。第1章の後半で登場するモンスターはぐんとすばやくなるので、これを何回でもかけないと効果はあまりないだろう。だがこれからは、相手によっては非常に効果を発揮してくれるようになる。ヘベタル1はネリアの港で手にはいる。

## ■ヘベタル2　消費MP 50

敵のすばやさを約12下げる。消費するMPの量から考えると、まだ覚えたての時点ではこの呪文を使いこなすことはできないだろう。次にもう1レベル上のヘベタルを覚えるころになってはじめて、MPにも余裕がでてくる。老夫婦の家で手にはいる。

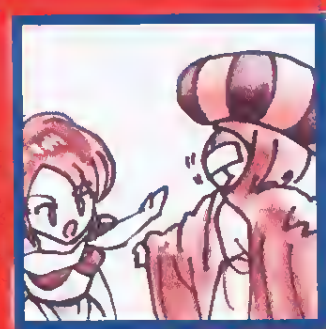


## ■ヘベタル3　消費MP 100

ヘベタル最強の呪文で、敵のすばやさを約25下げてしまう。連続攻撃の可能なモンスターなどがこのあと増えるので、この魔法もいよいよ活躍の場がでてくる。ボスクラスのモンスターとの戦いでも活用しよう。セリスの城で手にはいる。

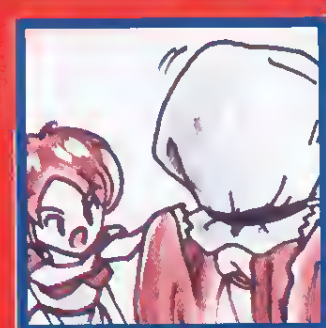
## ■シレント1　消費MP 10

3分の1の確率で敵の口を封じ、呪文を使えなくしてしまう。第3章あたりから魔法を駆使するモンスターが増えてくるので、この魔法が必要となる。成功確率がまだ低いが、眠らされたりすることを考えると試す価値はある。リーゼルの城で手にはいる。



## ■シレント2　消費MP 25

2分の1の確率で敵の口を封じ、呪文を使えなくしてしまう。第4章には魔法のプロフェッショナルも現われるので、ぜひ覚えたいものだ。2分の1という成功確率もそれほど悪くはない。バズヌーンの城で手にはいる。



## ■シレント3　消費MP 50

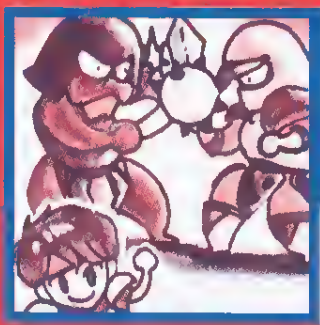
シレント最強の呪文。3分の2の確率で敵の口を封じ、呪文を使えなくしてしまう。味方の呪文まで封じてしまうサイレスよりは、成功確率が少し低くてもこちらのほうを使いたい。ボスクラスのモンスターにも試してみよう。ナスールの町で手にはいる。

## ■パペピア1　消費MP 5

3分の1の確率で敵を「混乱」の状態にして、敵味方の区別をなくさせる。物語の中半になって手にはいる魔法だ。モンスターが集団で登場したときにかければ、ほとんどこちらが攻撃しなくても自滅してくれることがある。ヨルドの港で手にはいる。

## ■パペピア2　消費MP 12

2分の1の確率で敵を「混乱」の状態にして、敵味方の区別をなくさせる。第4章では相手のモンスターもこれと同程度かあるいはそれ以上のレベルのパペピアをあやつることがあるので、十分注意しよう。ルドラの港で手にはいる。



## ■パペピア3　消費MP 25

セリオスたちが覚えられるなかで最強のパペピア。3分の2の確率で敵を「混乱」の状態にして、敵味方の区別をなくさせる。第5章には集中攻撃の好きなモンスターが多く登場する。相手を錯乱させておくのもいい防御方法だ。ナスールの町で手にはいる。

## ■パペピア4　消費MP

セリオスたちは手に入れられない呪文。かけた相手を100%の確率で「混乱」の状態にして、敵味方の区別をなくさせてしまう。モンスターでこれを使うものがいたら、戦闘もめちゃくちゃになってしまう。シレントなどでなんとか使わせないようにしよう。

## ■ホー1　消費MP 7

3分の1の確率で、敵を2～4ターンの間眠らせてしまう。モンスターのなかにはこれがよく効くものもいるので、戦闘が非常に楽になるのだ。経験値かせぎの戦闘でもこの魔法が活躍するので、ぜひ覚えておこう。リーゼルの城で手にはいる。

## ■ホー2　消費MP 17

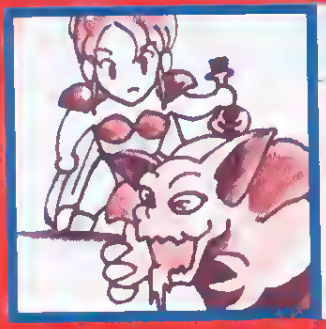
2分の1の確率で、敵を2～4ターンの間眠らせてしまう。ホーのような呪文は、早いうちにレベルアップをしておきたいもの。第3章では敵の特殊攻撃もさまざまなものがある。眠らせてしまえば、それにやられずにすむのだ。ヨルドの港で手にはいる。

## ■ホー3　消費MP 35

セリオスたちが覚えられるなかで最強のホー。3分の2の確率で、敵を2～4ターンの間眠らせてしまう。シレントなどと同様、物語が進むにつれ使う頻度の増える魔法だ。ボスクラスのモンスターにも何回か試してみよう。ルドラの港で手にはいる。

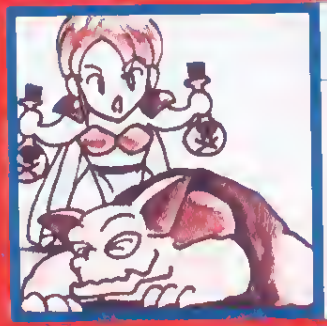
## ■ホー4　消費MP

セリオスたちは手に入れられない呪文。100%の確率で敵を2～4ターンの間眠らせてしまう。これを唱えるモンスターとの戦いでは、なすすべもなく負けてしまう。先手必勝、こちらがシレントなどで押さえてしまわなければならない。



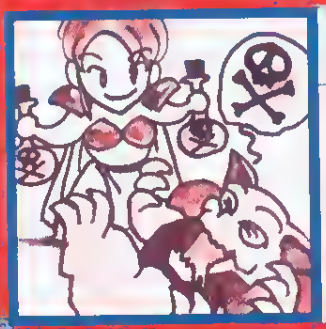
## ■プアゾ1　消費MP 10

敵に毒を浴びせかける。成功すると、敵を6ターン後に気絶させることができる。戦いの長引きそうな強いモンスターが相手のとき、最初にこれをかけることで戦闘を有利にすることができるのだ。ルディアの城で手にはいる。



## ■プアゾ2　消費MP 25

敵に強い毒を浴びせかける。成功すると、敵を5ターン後に気絶させることができる。第2章には、持久戦に持ち込まざるをえないような防御力の大きいモンスターも登場する。これを唱えておくことも決して無駄ではない。リーゼルの城で手にはいる。



## ■プアゾ3　消費MP 50

敵に猛毒を浴びせかける。成功すると、敵を4ターン後に気絶させることができる。セリオスたちが覚えられるなかで最強のプアゾ。自然界には人間がとても扱えないほどの猛毒を使う生物もいるのだ。ヨルドの城で手にはいる。

## ■プアゾ4　消費MP

セリオスたちは手に入れられない呪文。敵に即効性のある猛毒を浴びせかける。成功すると、敵を3ターン後に気絶させることができる。これと同程度の技をもつモンスターとの戦いでは、毒消し対策は必要不可欠。できれば複数人にレジナを持たせたい。

## ■プアゾ5　消費MP

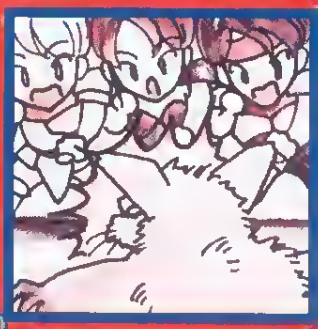
セリオスたちは手に入れられない呪文。敵に即効性のある猛毒を浴びせかける。これが成功すると、敵をたった2ターン後に気絶させることができるのだ。これと同程度の技をもつモンスターが、別のモンスターと組んでいるときでも、真っ先に倒すこと。

## ■サイレス1　消費MP 10

声が出せなくなり、敵味方ともにその場にいる全員が呪文を唱えられなくなる。魔法の圧倒的に強い敵との戦いに有効だが、こちらもレスさえも使えなくなってしまうことに注意。この物語の中で重要な役割を持つ魔法なので、入手できる場所は明かさないでおこう。

## ■インパス1　消費MP 15

味方や自分の攻撃力を20上げる。第1章の後半に登場する固いモンスターとの戦闘では、ダナムとともに威力を発揮する魔法だ。まずはダナムを相手にかけてみて、それからこのインパスを使用するといいだろう。ネリアの港で手にはいる。

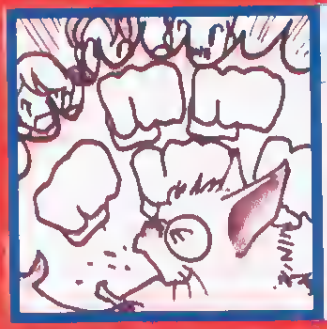


## ■インパス2　消費MP 37

味方や自分の攻撃力を50上げる。ダナムとインパスは早いうちにレベルアップをしておきたい。全体にモンスターの防御力は確実に高くなっている。しかしなかには防御力がほとんどないという変わり者もいるんだけどね。オレアの家で手にはいる。

## ■インパス3　消費MP 75

味方や自分の攻撃力を100上げる。どの章にも必ず防御力の高いモンスターはいるものだ。これぐらいのレベルならたいていどの戦闘でも役に立つだろう。武器をあまり得意でない者に持たせて、武器を使うものの援助に使用するといい。ルドラの港で手にはいる。

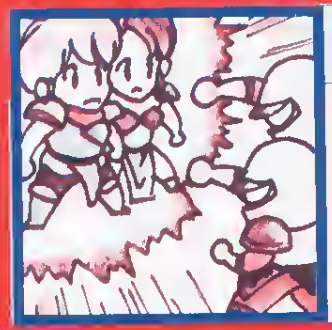


## ■インパス4　消費MP 150

味方や自分の攻撃力を200上げる。仲間のうちで攻撃力の高いものが中心となって戦闘を行なうのであれば、誰か他の者がインパスをかけて、武器による攻撃をより有利にするという戦法が考えられる。ナスールの町で手にはいる。

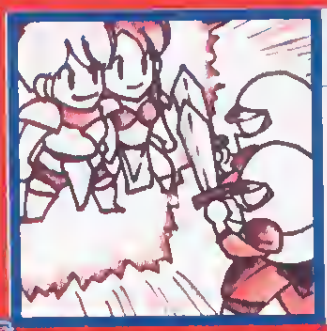
## ■テュート1　消費MP 15

味方や自分の防御力を20上げる。第1章の後半からは特殊攻撃を得意とするモンスターが増え、苦戦するはず。この魔法はそんなときに向こうが与えてくるダメージをやわらげてくれる。HPの少ない仲間にかけてやるといい。ネリアの港で手にはいる。



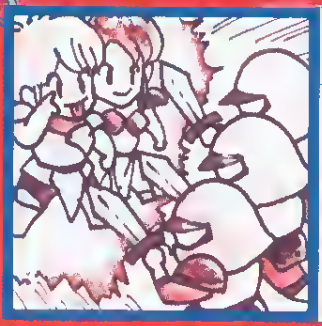
## ■テュート2　消費MP 37

味方や自分の防御力を50上げる。魔法を使うモンスターがちらほらとではじめたときに覚えたい。ダナムをかけられたときに防御力を回復したり、インパスを唱えるモンスターに対抗するときに有効。オレアの家で手にはいる。



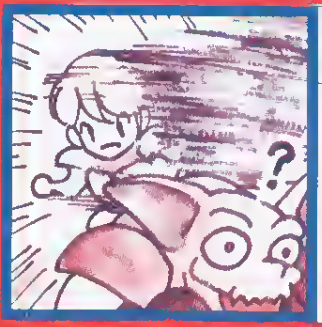
## ■テュート3　消費MP 75

味方や自分の防御力を100上げる。モンスターがかなり派手に魔法を使うようになったころに覚えよう。ダナムをがんがん唱えてくるモンスターや、さまざまな特殊攻撃を使うモンスターから身を守るのだ。セリスの城で手にはいる。



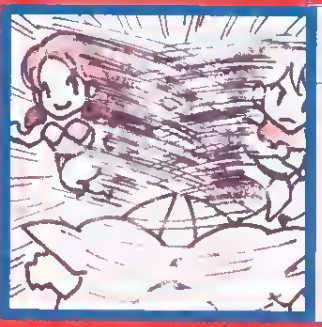
## ■テュート4　消費MP 150

味方や自分の防御力を200上げる。第4章以降ではすばやいモンスターも増える。相手の攻撃を押さえる手段を考えると同時に、自分の防御もおこたらないようにしよう。HPの少ない味方はなおさらだ。ルドラの港で手にはいる。



## ■セラ1　消費MP 15

味方や自分のすばやさを約10上げる。敵よりも多くの回数で攻撃できるようになれば、それだけ戦闘を有利に運ぶことができるだろう。また、向こうからの攻撃をよけるチャンスも同時に増えるのだ。ネリアの港で手にはいる。

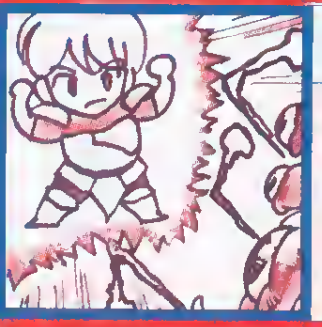


## ■セラ2　消費MP 37

味方や自分のすばやさを約25上げる。集団であらわれるモンスターに対抗するには、1人で何人分かの働きができたほうがいい。また攻撃をよけるチャンスも増やしたい。そんなときにこの呪文を覚えよう。オレアの家で手にはいる。

## ■セラ3　消費MP 75

セラのうちで最も効果の高い呪文。味方や自分のすばやさを約50上げる。もともとすばしこいゲイルに何度もかければ、すばらしい活躍を期待できるはずだ。成功確率の定まった攻撃も、すばやければそれだけ成功するチャンスが増える。セリスの城で手にはいる。



## ■リパーク1　消費MP 50

唱えた本人にかかる魔法で、その当人に向かってかけられた魔法をすべてそのまま跳ね返す。魔法を駆使するモンスターとの戦いに有効だが、味方がかけてくれる魔法まで跳ね返してしまうので、よく考えてかけよう。セリスの城で手にはいる。

## ■レス1　消費MP 10

味方や自分の傷を治療して、ＨＰを約100回復させる。魔法の呪文としては基本中の基本となるのがこのレス。冒険のはじめではよく使うことになる。ＭＰの残りには十分注意して唱えよう。ルディアの城で手にはいる。

## ■レス2　消費MP 25

味方や自分の傷を治療して、ＨＰを約250回復させる。オートバトルにすると、傷を治療するときにアイテムではなくレスばかり唱えることがあるが、これはＭＰの浪費となりかねない。回復呪文の設定だけ切ったほうがいいこともある。オレアの家で手にはいる。

## ■レス3　消費MP 50

味方や自分の傷を治療して、ＨＰを約500回復させる。アイテムのレスの実はなかなか強力で、このレス３と同じだけの作用を持つ。ＭＰが少ないときはむしろレスの実を使ったほうがいいだろう。レス３は森の一軒家で手にはいる。

## ■レス4　消費MP 100

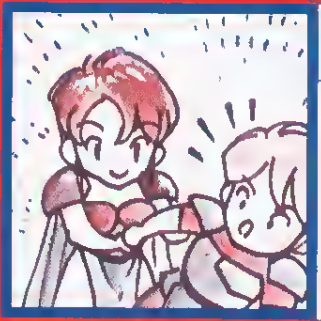
味方や自分の傷を治療して、ＨＰを約1000回復させる。回復量が相当大きいのでありがたいが、消費ＭＰがちょっと負担に感じられる。そうひんぱんには唱えられない。レス３も捨てずに持っていたほうがいいかもしれない。バズヌーンの城で手にはいる。

## ■レス5　消費MP

レスのうちで最も効果の高い呪文。味方や自分の傷を治療して、ＨＰを約2500回復させる。１回あたりに消費するＭＰがかなり大きいので、魔法の得意なものでないと使いこなせないだろう。ナスールの町で手にはいる。

## ■レジナ1　消費MP 5

味方や自分の受けた毒を中和して、体を健康な状態に戻す。この物語では、全体を通して毒を吐くモンスターが多いので、絶対に必要な呪文だ。消費ＭＰが少なくてすむ基本的な魔法でもある。ルディアの城で手にはいる。

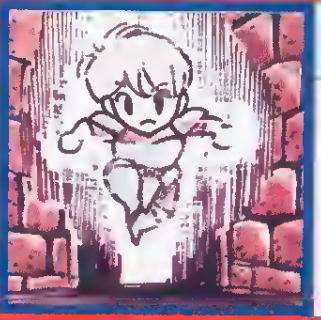


## ■リーフ1　消費MP 10

味方が気絶してしまったときに使う、気付けの魔法。味方がよみがえった時点ではＨＰはたった１ということに注意。オビスを使うモンスターとの戦いでは特に必要となる呪文だ。できれば仲間のうち２人以上に持たせたい。リーゼルの城で手にはいる。

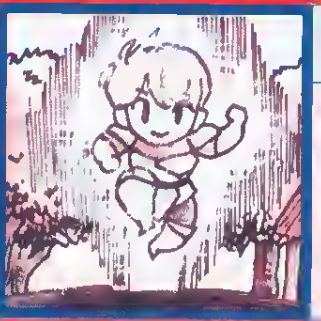
## ■リーフ2　消費MP

セリオスたちは手に入れられない呪文。味方が気絶してしまったときに使う気付けの魔法。味方がよみがえった時点でＨＰが最大までもどっている。物語後半では、これと同じ作用をもつ術を使うモンスターも登場する。そんなときはまずそいつから倒してしまおう。



## ■ワプ1　消費MP 50

洞窟や塔の中でこれを使えば、一瞬にしてそこから脱出し、一番最近出発した町や村に戻ることができる。レベルの低いうちは、同じ作用をもつワプの羽というアイテムも持っていたほうがいい。オレアの家で手にはいる。



## ■ワプ2　消費MP 125

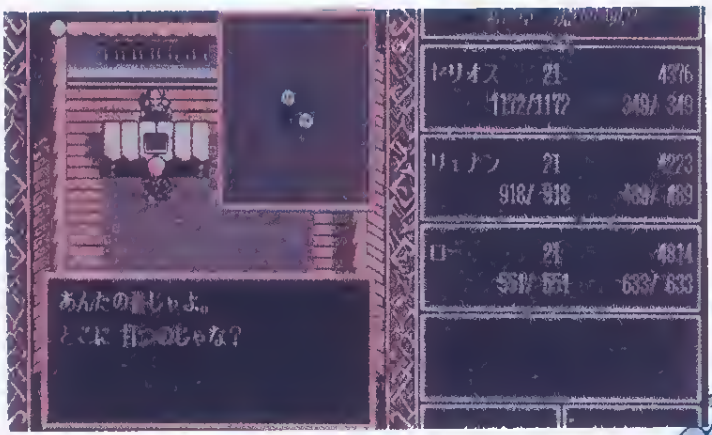
行ったことのある町や村、洞窟などの場所に一瞬にしてワープできる、非常に便利な呪文。これを使えば簡単に買物もできるというわけ。ただけっこうＭＰを消費するので、なるべくなら行き先で休息をとりたい。ヨルドの港で手にはいる。

ドラスレ
ちょっと
いい話

# 呪文を覚えるのも楽じゃないねぇ

ドラスレの呪文のおもしろさは、キャラクターたちの記憶力の無さが引き起こすといえる。なにせ一人7つまでしか覚えられないので、どの呪文を記憶するかでパーティの戦い方、つまり戦術まで変化してしまう。ともあれこの呪文だが、それぞれの町や城には「呪文を教えるのが仕事」という人物に授けてもらうわけだ。ここで不思議なのは「仕事」なのに授業料、つまりお金をとらないんだよね。だから、おそらく彼らは国家公務員として各都市に配属されているのであろう。ま、彼らから教わってすべてこと足りるのであればいいのだが、山の中の一軒家にすんでいるじいさまともなると、普通に教えるだけでは満足できないらしく、オセロゲームで勝負を挑んでくる奴がいる。「こっちは先を急ぐんだから……」と思っても、なにせ教えてくれる呪文が欲しいためについついつきあわされる羽目になっちゃうんだよね。しかもまたこのじいさん結構オセロが強いんだよ。きっと毎日一人であーでもないこーでもないってかんがえてんだろうな。

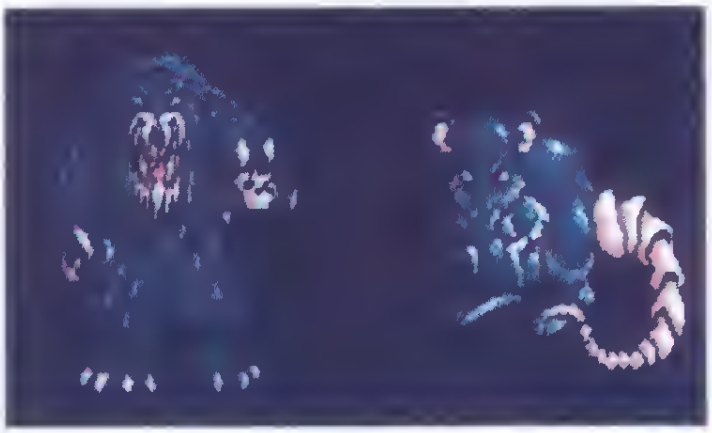
そして極めつけは第2章にあるサイレス(沈黙の呪文)。たかが一つの呪文を手に入れるために1章かかるってんだから大変だ。肝心なところでとんでもない事件も起きるしね。



ドラスレ
ちょっと
いい話

# 使う呪文・使えない呪文徹底研究!

さてさて70個以上もある呪文だが、よく使うものと、あまり使わないものを研究してみよう。これは個人の好みにもよるのだが、おそらくすべてのプレイヤーが絶対につかうものとしては、体力回復（レス系）と解毒（レジナ）そして瞬間跳躍（ワプ系）の3つがあげられる。問題は攻撃（フラム・イグナ・ヒュールなど）系の呪文だ。MPに余裕のある状態でなら、攻撃系の多用もありえるが、残量が心細くなった場合になったらとても使っていられないだろう。わりと無鉄砲な行動を好む人には、サクタス・サクトといった敵からHP・MPを奪い取る呪文が効果的だ。この2つは、人によってはまったく使わないですむはず。そういう人にはシレント・パペピア・ホー・プアゾといった間接的な攻撃呪文を覚えたほうが絶対得だ。使い方が難しいのはインパス・テュート・セラといった自分の能力を一時的にあげる呪文だ。基本的にフィールド上で戦う相手は、自分たちよりも弱いわけで、ことさらこの呪文を使うのは、せいぜいボスクラスだけだろう。普段は持ち歩かずに、ボスと戦う直前に書換え（ワプを使って）をするのが賢いやり方だろう。最後にシレントやサイレスは相手をみて使うこと。



# タウンガイド&地図

第１章

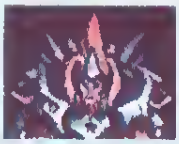
# 王子の旅立ち

“ドラスレ”の物語のはじまりだ。冒頭は波乱に富んだ展開であれよあれよという間に話が進む。主人公セリオスのエルアスタの町での平穏な日々、突如襲う恐怖、そしてルディアの城での摂政アクダムとの謁見…。王子が危険な冒険を決意した契機が、ここに集約されているのだ！

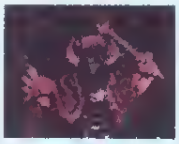
## 主要キャラ

| | |
|---|---|
| セリオス | あの楽しい日々はもう帰らない。勇者として成長するときがきた。 |
| リュナン | 謎の修道士あらわる。でも王子にとって最も頼りになる人なのだ。 |
| ロー | 生意気な奴だが能力はすごい。やはり仲間にするしかないぞ。 |

## 主な敵



アクダム



司令官

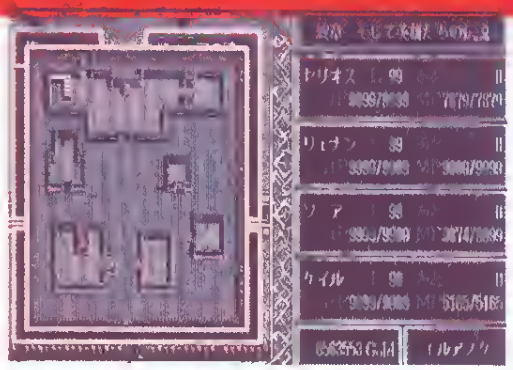
アクダムのいるルディア城に攻め込むにはまず兵力が必要だ。ベルガ鉱山では多くの囚人が働いている。司令官を倒して彼らを解放しよう！

## 都市&場所リスト

ファーレーン王国は小さい国なので、歩かなければならない距離は比較的少ない。

| | |
|---|---|
| エルアスタの町 | スタート地点。まずはじいやに見つからないように抜け出そう。 |
| ルディアの城 | びっくりすることが待ち受けている。果たして王子の運命は!? |
| ルディアの町 | 指導者のせいで何となくこわい。しかし後に便利な拠点にもなる。 |
| クルスの村 | 冒険の本番はここからはじまる。じっくりと経験を積んでいこう。 |
| ベルガの鉱山 | 強敵ぞろい。でも囚人が君を今か今かと首を長くして待っている。 |
| ネリアの港 | ベルガの鉱山に来る前に、ここまで遠征したほうがいいかもね。 |
| 岬の洞窟 | エルアスタのある島と、王国の本土を結ぶ洞窟だ。進め進め！ |

# エルアスタの町



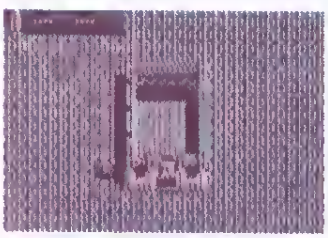
物語がはじまると、さっそくライアスじいのおこごとがはじまる。じいが本を取りに行ってるあいだにこっそり抜け出してしまおう。

町のなかでいろいろな人に話を聞いたら、南の出口から外に出よう。おっと、兵士に止められてしまった。ここから先は、セリオス王子のイタズラ心が楽しいぞ。

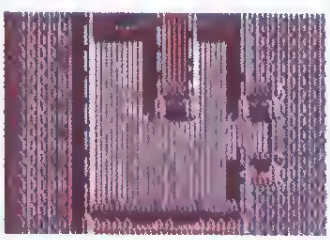
町の外に出てうろうろしてると、モンスターに出会ってしまう。でもこのスライムは実に弱い。戦闘はほとんどいじめに近い。町の人の言うとおり、洞窟には入らないようにしよう。怖いからね。

さて町に戻るとじいが待ちかねている。なんとまたおこごとのはじまりだ。やりすごしたら今日はもうおやすみの時間。ぐっすり寝ようね…。

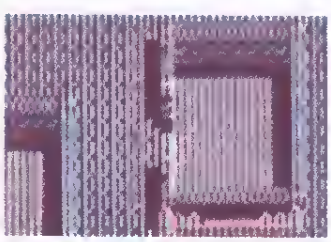
ここまでは実に平和そのもの。でもカンのいい君なら、なにかが起こりそうな気配を感じてることだろう。



↑道具屋は「じいに怒られますよ」と言って何も売ってくれない



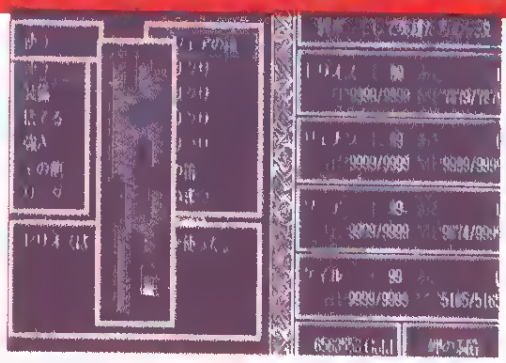
↑パン屋。昔は武器屋をしていたが、閉店させられた。なんで？



↑農夫のファーガソン。素朴な人柄で好感がもてるのだ

第１章

# 岬の洞窟



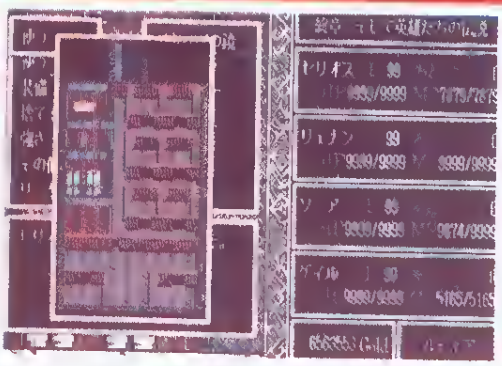
↑町の人に入ってはならないと言われた洞窟。しかしこの非常時とあってはしかたがない。王家の装備ならまず問題なく通り抜けられるだろう。それほど深くはない。

エルアスタの町のある島と、王国の本土を結ぶ洞窟。たいまつを使って北へ北へと向かおう。あちこちにフクロウがいるが、じいに渡された装備なら無敵だ。万が一の場合のため、宝箱に入っているアイテムもとっておこう。この洞窟を抜けるころには、レベルがいくつか上がっていることだろう。

第１章

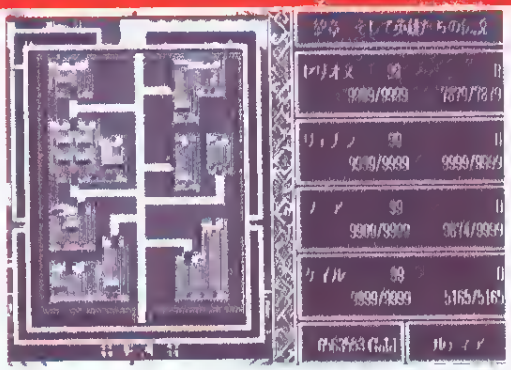
# ルディアの城

謁見の間で摂政アクダムと話すと、父の死の謎が解けることだろう。
地下牢に閉じ込められたらじっと待っていよう。何か牢の外で変化が起きているようだぞ…。
リュナンの指示にしたがって外に出よう。次にこの城を訪れるときは、第１章のクライマックス。アクダムに目にものみせてくれよう！



↑地下牢から外に出ると、兵士たちがあちこちで倒れている。通常の階段を上がると城の１階にでるが、ここはリュナンのいうとおり抜け道からでよう。

# ルディアの町

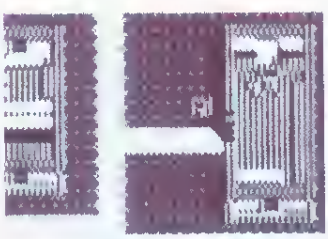


地下牢を脱出したセリオスが城の抜け道から逃げると、このルディアの城下町に出る。アクダムの戴冠式で兵士たちの見回りもきびしいぞ。王子であることをひたかくしにして歩き回ろう。道具屋や武器屋もすべてお休みなのだ。

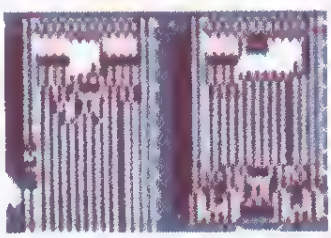
レジスタンスの一員ラウエルがこの町に住んでおり、君にこれから行くべきところやなすべきことを教えてくれる。

さて、次にこの町へやってくるころには戴冠式も終わり、町は平常の活気を取り戻している。お店も開いているぞ。ここでとりあえず装備を整えるのがいいだろう。

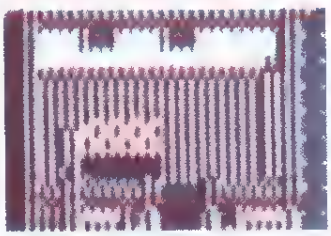
ベルガの鉱山を解放し、おおぜいの仲間を編成して再びルディアに戻ってくると、この町もたいへんな戦場となる。そのなかをかいくぐってとにかく城へ向かい、アクダムのいる謁見の間をめざそう。



↑武器屋。小型の剣や皮製の防具などを売っている

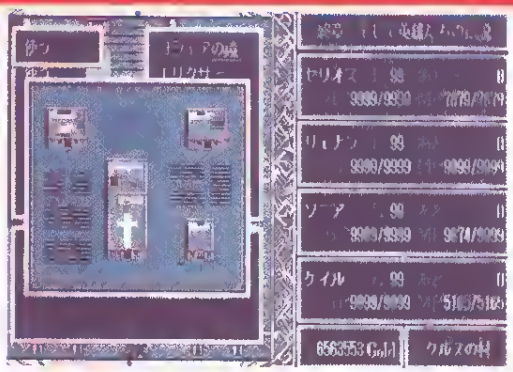


↑道具屋A。たいへんな怠けものだが、ヨシュアの目を売っている



↑道具屋B。勤勉な人だ。レスの葉や毒消し草を売っている。

# クルスの村

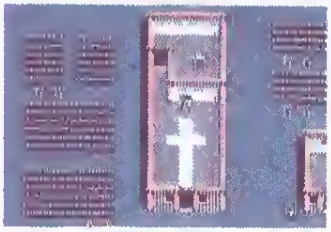


のどかな農村。にわとりややぎも君を迎えてくれる。ここに来たら、まず教会の神父と話をしよう。地下への入り口を教えてくれる。そこはレジスタンスの本拠地なのだ。

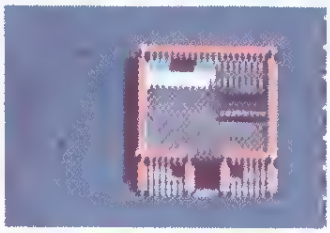
地下にはレジスタンスのリーダーのアロンと、その孫娘のソニアがいる。ふかふかのベッドもあるので、しばらくはここを根城にして行動することになる。

この村には他に、いつもぶらぶらしてる遊び人ローの姿も見られる。彼はレベルが7あり、強力な呪文も使えると自慢げだ。ベルガの鉱山あたりまでの旅ではぜひこいつを仲間にしたいが、こちらのレベルが彼の言うところまで達してないと相手にされない。

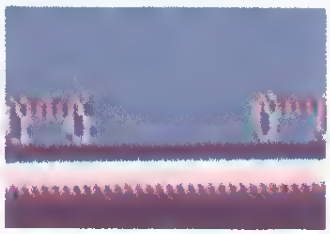
ローが仲間になり、王国の西方はるかなところまで遠征できるようになったら、再び神父と話をしよう。なにかニュースがあるらしいぞ。



↑地下のレジスタンスの基地。傷を負ったらここで回復できる



↑道具屋。レスの葉や毒消し草を売る。レジスタンスに協力的だ。



↑ローを仲間にするためのレベルの到達目標はいくつか？

第1章

# ベルガの鉱山

アクダムに反抗した囚人たちがおおぜい強制労働させられている鉱山。なんの口実もなしにやみくもに入ろうとしても、入り口の警備の兵士に追い返されるだけだ。

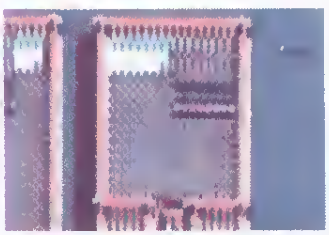
まずはローを仲間にすることが先決。また、鉱山より西にあるネリアの港にも行って情報収集しよう。

クルスの村に戻ると、この鉱山へ訪れる口実ができる。兵士たちも今度は中へ通してくれるぞ。中央の建物に司令官がいる。

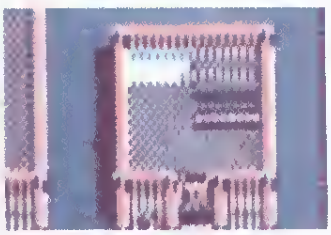
司令官を倒すのは至難のわざだ。君は彼に匹敵するレベルまで成長しているだろうか？　ネリアの港で売っている装備をつけると有利だぞ。

司令官を倒したら北の鉱山入り口へ行き、囚人たちを解放しよう。そのときにゲイルという男と知り合い、仲間になる。

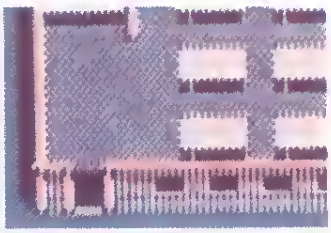
鉱山を解放したあとは武器屋、道具屋が開業する。



↑後に開店する武器屋。小型の剣や皮製の防具を売っている

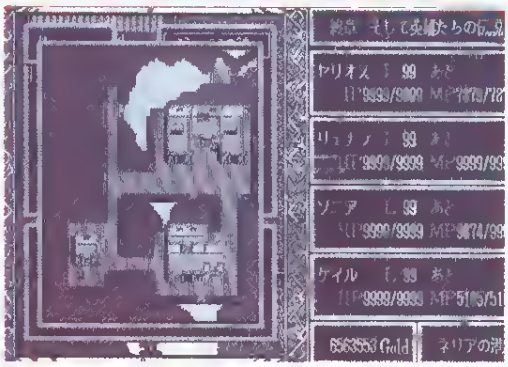


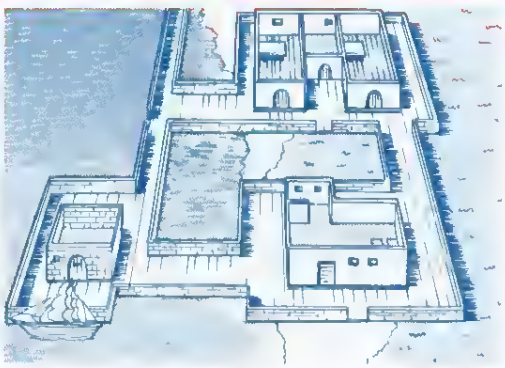
↑後に開店する道具屋。レスの葉や毒消し草を売っている



↑ピート。ローの知り合いだ。鉱山で大けがをしたらしいが…

# ネリアの港

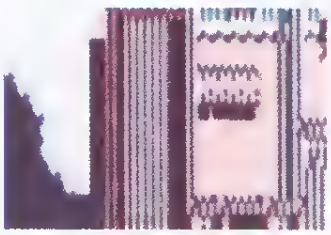




ファーレーン王国の最西端に位置する港。この周辺のモンスターは非常に強いが、「逃げる」を繰り返してでもがんばってここまでたどりつこう。というのも、この港には第１章で最強の剣、鎧、盾を売っているからだ。また、ベルガの鉱山の司令官についてちょっとした情報も手に入る。真正面にベルガに突っ込む前に小耳にはさんでおきたい。

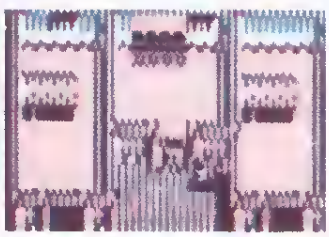
宿屋に泊まって元気を回復したら、しばらくここを中心にして周辺のモンスターと戦い、経験を積むのがいいだろう。この辺なら得られる経験値も大きく、成長するのはすぐだ。呪文も教えてもらえる。攻撃呪文ではないが、戦闘を有利に運ぶのに役立つものばかりだ。

第２章のはじめにはここから出港する船でいよいよ大海原にのりだす。次に訪れる国ではどんな事件が待ちかまえているのだろう…。



↑ありがたい武器屋。青銅製の武器が一式そろっているぞ

↑道具屋。レスの葉や毒消し草が買える。この周辺の戦闘で必要だ



↑主にダナムやヘベタルなどの攻撃補助魔法が覚えられるのだ

第２章

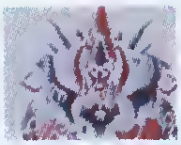
# 沈黙の呪文

船でウォンリーク公国へ。この国は、イセルハーサの世界の中で最も大きな面積を持つ。町と町の間の距離は第１章のときよりも長い。橋をいくつか渡るたびにモンスターも強くなるぞ。ちなみに、この大陸の北部は第２章では行くことができないことだけは言っておこう。

## 主要キャラ

| | |
|---|---|
| セリオス | パーティ内でちょっとしたトラブルがあるけど、あせらないでね。 |
| ロー | ある事件をきっかけに、ゲイルとの対立が深くなる。その真相は？ |
| ゲイル | １度パーティから抜けてしまう。彼は敵なのか味方なのか!? |

## 主な敵



アクダム

ヘルニルド

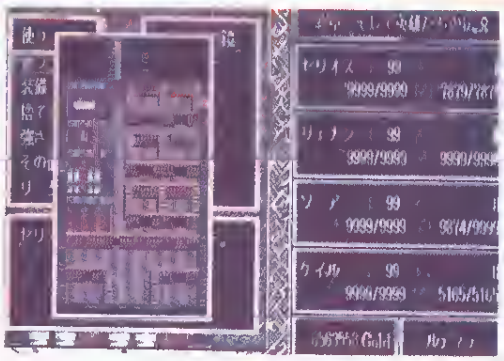
アクダムとの正面からの対決。果たしてその結果は…。彼が今回手を組むのは炎の攻撃を得意とするモンスター、ヘルニルドだ。

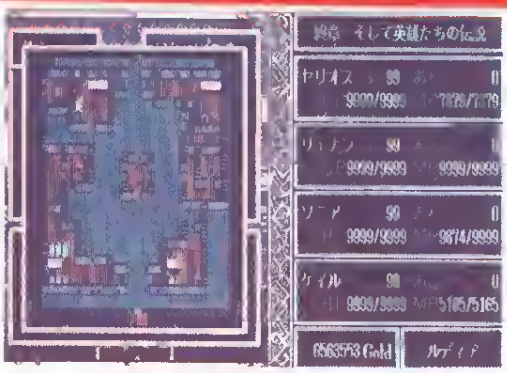
## 都市&場所リスト

いくつかの町を行ったり来たりする手間がある。強引に先へ進む勇気も必要だ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| ルディアの城 | 平和を取り戻したファーレーン国。第２章はここからはじまる。 | 森の一軒家 | 冒険家ポムの生家。親切なおじいさんとおばあさんがいる。 |
| 流血の洞窟 | 子供の肉を食らう残虐なモンスターがひそむ。悪を許すな！ | マスクーンの町 | まだモンスターに襲われていない平和な町だったが…。 |
| ロンドの港 | ウォンリーク公国の最初の地点。ここで思わぬハプニングが…。 | リーゼルの城 | ジェストン公爵がいる。どうもただならぬ気配を感じるが。 |
| 老夫婦の家 | 呪文のおじいさんがいる。ゲームが３度のめしより好きなのだ。 | グエンの塔 | ここにこの章のテーマともいえるものがあるらしい。みつかるか。 |
| オレアの家 | 呪文のおじいさんがいる。わりとまともな人なんだ。 | 試練の洞窟 | こわいところだが、強い装備がかくされている。勇気をだせ！ |
| ラルファの砦 | モンスターに襲われていた。冒険の根城となる場所。 | ロエルの家 | 知恵者が住んでいる。彼の知恵をかりることがあるかな？ |

# ルディアの城

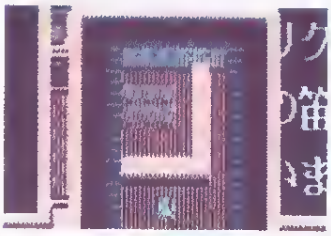




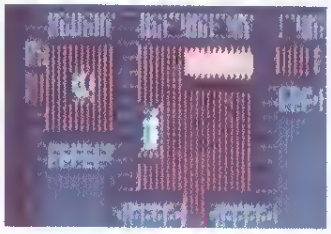
平和を取り戻したファーレーン王国。セリオスの母フェリシアもついに姿を現わす。ここに残って王位を継いでほしいという母。だが父やライアスじいの仇を討つため、王子は冒険の旅をつづけることにする。

出かける前にフェリシアから「ギルモアの涙」という宝石のうめこまれたペンダントをもらうことを忘れずに。これは後に物語の重要な鍵の１つとなるのだ。母を１人残していくのは心残りだが、あのアロンやソニアが留守を守っていてくれる。

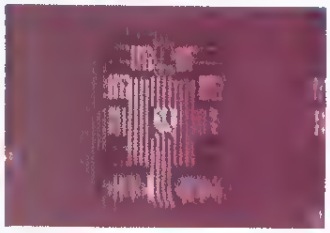
この国にはもうモンスターは現われない。が、城や町の中はまだ戦乱のあとがなまなましく残っている。章が進んでからも、復旧作業が進んでいるかどうかときどき様子を見に来よう。財宝庫に便利なアイテムが置かれたり、基本呪文を教えてくれるおじいさんが住むようになったり、とにかく決して損はしないはずだ。



↑地下の財宝庫。ここには新しいアイテムがよく入るんだぞ



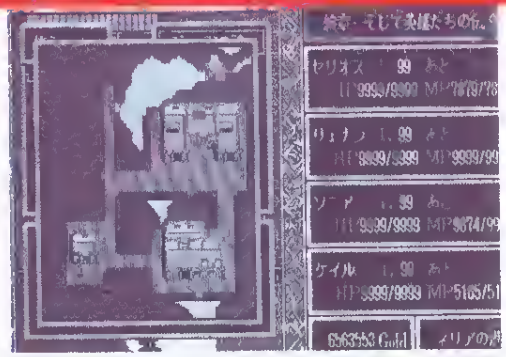
↑呪文のおじいさんは、戦乱のあとはまだすぐには現われない



↑母フェリシアは君の帰りを待っている。顔を出してあげよう

第２章

# ネリアの港



ついに船が出るようになった。生まれ育ったファーレーン王国ともしばしの別れだ。しかし出発の前日に起こったことはどうも気になるなあ。

ファーレーン王国最西端の港。この周辺もまったくモンスターの姿がみられなくなった。

やみの商人がいるが、彼のことはあまり信用しないほうがよさそうだ。

アクダムはここからさらに西へ逃げた。船長は船の修理に時間がかかるので、一晩だけ待ってほしいという。

そこで宿屋に一泊すると…。

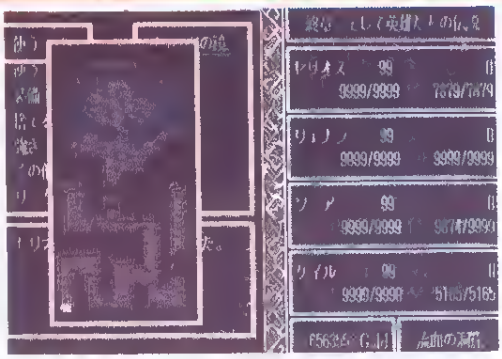
第２章

# 流血の洞窟

ロンドの港から西に歩を進めると入り口がみえてくる。ここから北へ行くと老夫婦の家があって、攻撃系の呪文を中心に教えてくれるぞ。

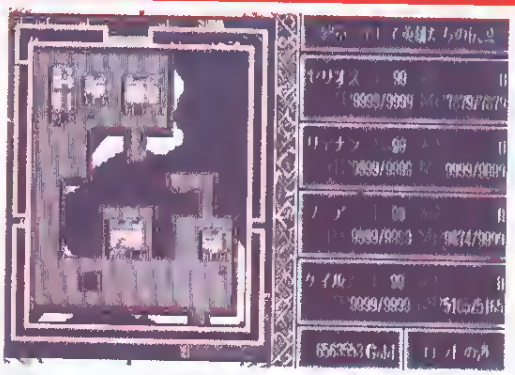
この洞窟の中に子供の肉を食らうモンスターがひそんでいる。ワプの羽とたいまつは必ず持って入ろう。

宝箱は３つ。そのうちの１つは特　　にここでしか手に入らない。



よく遭遇するのは、アジンやスリーパーなど魔法を得意とするモンスターだ。眠らされている間に攻撃を受けるとダメージが大きい。レスの葉をもっていたい。

# ロンドの港

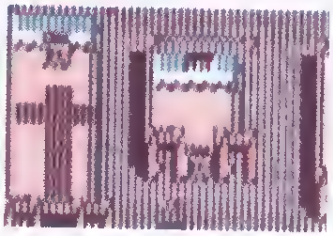


ウォンリーク公国の玄関となる港。人々の話では、ファーレーンからやってきた兵士たちは武器をしこたま買い込み、南へ向かったという。いさんで港の南の出口へ向かったセリオスたちの耳に、子供の泣き声が聞こえてきた。ただならぬ雰囲気に一行は思わず足を止める。

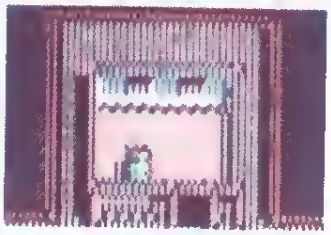
そう、一見平和そうにみえるこの港も、実はかげの恐怖におびえていた。ここでは西の洞窟にひそむモンスターに子供のいけにえをささげていたのである。いつわりの平和はこれまでだ！　セリオス王子の闘志が燃える。

ここには宿屋がない。休息をとるためには、はじめのうちは一度船でネリアの港へ戻らなければならないのだ。この港のかかえている問題を解決すればそうする必要はなくなる。ちなみに、ここでセリオス一行にちょっとしたハプニングが起こる。

↑武器屋。鉄のやりやくさりかたびらを売っているのだ



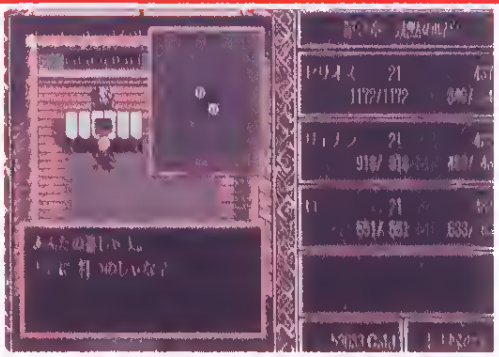
↑道具屋。レスの葉、たいまつ、ワプの羽を買える。洞窟には必要



↑親子の家。子供をいけにえに出さなければならないとは

第２章

# 老夫婦の家



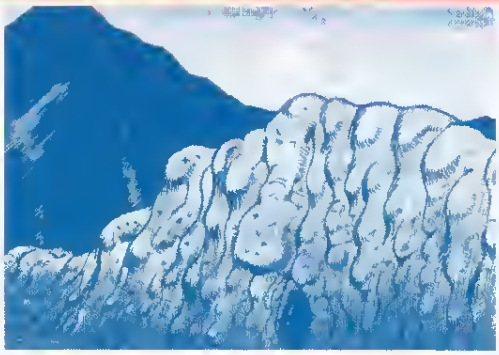
おじいさんはゲームが得意なのだ。教えてくれる呪文は以下の通り。
フラム２・イグナ２・ヒュール２・サクタス１・サクト１・ヘベタル２。

やさしそうなおばあさんと頑固そうなおじいさんの２人が住んでいる。あんまり人里はなれた寂しいところなものだから、おじいさんも退屈で退屈でたまらない。呪文を教えてもらう前にゲームにつきあわされてしまうかもしれないぞ。
呪文は攻撃や攻撃補助系の、なかなか強力なものだ。

第２章

# オレアの家

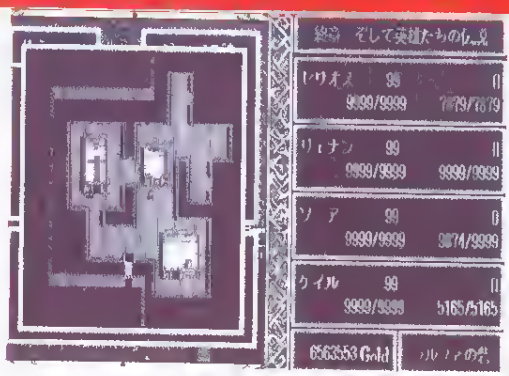
やはり人里離れた寂しい場所にぽつんとたっている。でもこのおじいさんは呪文を教えるという自分の使命を自覚してるので、「老夫婦の家」のおじいさんのようにゲームをしてくれとは言わない。
でもそれを自ら言うところをみると、あのゲーム好きなおじいさんに
反感を抱いてるのかな？

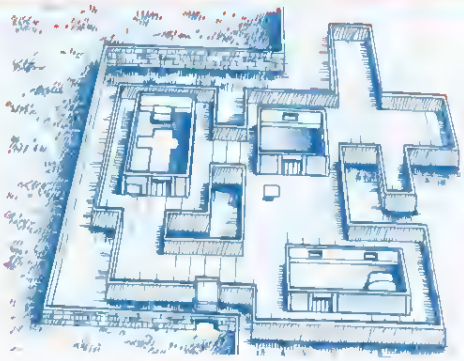


教えてくれる呪文は以下の通り。守備系の呪文が多い。ワプ１はぜひ覚えよう。
レス２・ワプ１・インパス２・テュート２・セラ２。

第２章

# ラルファの砦





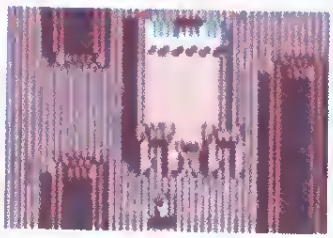
アジンというモンスターの集団に襲われている最中の砦。全部倒してしまうと門がはじめて開かれる。

兵士たちは勇敢なセリオスたちを歓迎してくれるが、そのなかにポムと名のる冒険家がいる。彼はこの章のタイトルにもなっているサイレスの呪文を探して世界中を旅してきた男なのだ。その彼がどうしてまた故郷の近くまで戻ってきたのだろう。どうも呪文探しをあきらめたのではないらしいぞ。

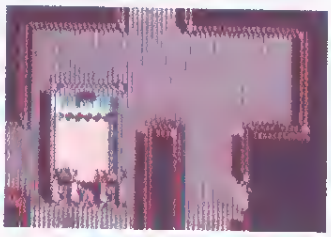
ここの道具屋は事業転換を考えていて、今は店を開いてない。この人はここから先の話の展開に重要な役割を果たすので、目をはなさないようにしよう。

ここは港の役割も果たしていて、船が順調に出港すればラヌーラ王国に行けるはずなのだが…。

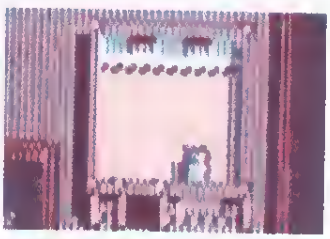
砦から南西へ行き、橋を渡るとマスクーンの町だ。



↑この道具屋がカギだ。この人とはマスクーンの町でも会うのだが…



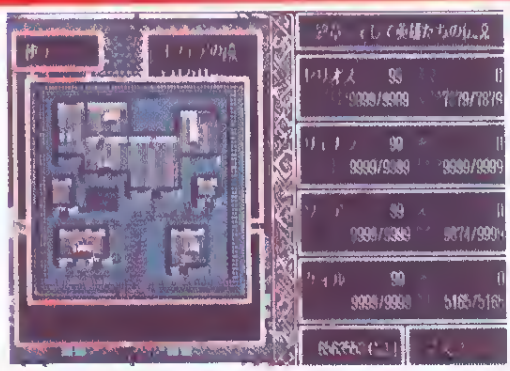
↑冒険家ポム。マスクーンの北の生まれ。彼の生家に行ってみよう

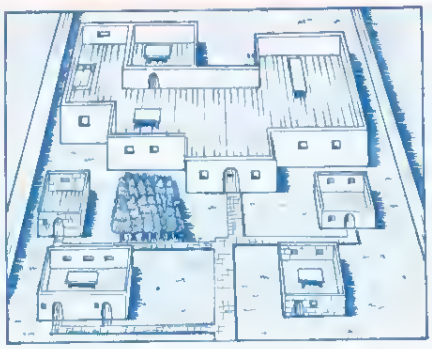


兵隊の隊長さん。親切な人で、君たちにベッドをかしてくれる

第2章

# マスクーンの町





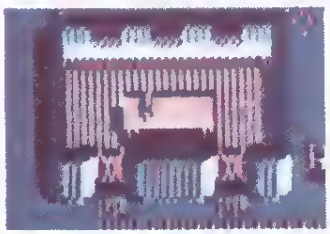
この町の町長フォルスはなかなか察しのいい人。君がサイレスの呪文を探していることを知っているのだ。しかし彼もグエンの塔のカギを開ける方法を知らない。

この町はまだモンスターに襲われてないが、それも時間の問題。いったんラルファの砦に戻れば、ここで会った老人がすぐに救援を求めにやってくるはずだ。

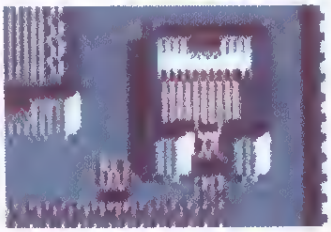
再びこの町に戻ると、モンスターに占領されすっかり変わり果てている。町長の部屋にはあいつがいるぞ！

さて、戦果はどうだったかな？　あいつはすごい呪文をかけてくるよね。あれに対抗するには、やはりサイレスの呪文しかない。なんとか手に入れて、再挑戦しよう。

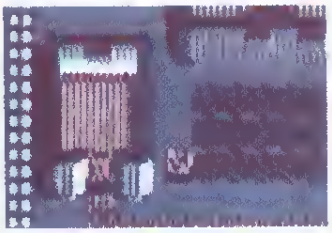
それにしても、町の人々はどこへ行ってしまったんだろう。どうも町長の家のあの本棚があやしいと思うんだが…。



↑武器屋。鉄製の武器・防具やはがねのやりを売っている



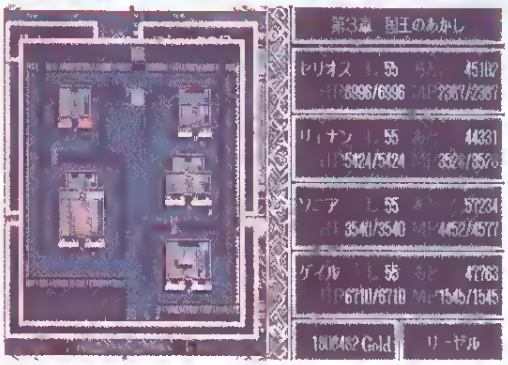
↑右の道具屋。レスの葉、たいまつ、ワプの羽を売っている

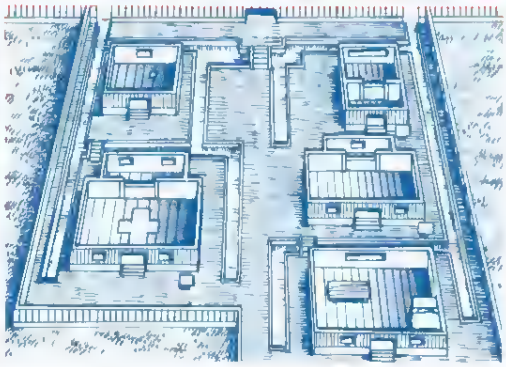


↑左の道具屋。ある展開がないと開店しない。あらわしの鈴を売る

第2章

# リーゼルの町



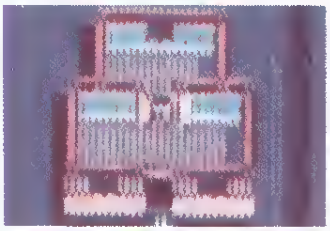
マスクーンの町長フォルスさんにたのまれてこの町へやってきた。ここには彼の弟エリックがいるという話だが…。

どこの店も、あることが終わらないと開かない。モンスターに荒らされて品物がないということだ。城の中にも入れてもらえない。

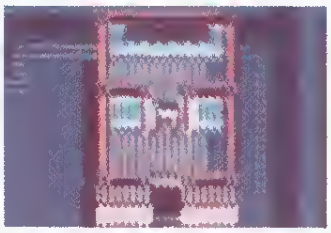
ところでこの町の周辺は強いモンスターが多いので、たどりつくのも一苦労だろう。マスクーンの町の人の言うことをよく聞いてごらん。リーゼルの町の近くにある試練の洞窟について、何か話が聞けるかもしれないよ。

エリックさんはみつかったけれど、どうも様子が変だ。1度マスクーンに戻ってフォルスさんに話を聞いてみたほうがいいかもしれないぞ。

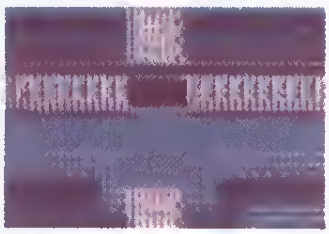
ところで、ここは経験値をかせぐのに絶好の場所だ。その理由は秘密。ぜひ自分の目で確かめてくれ!



↑武器屋。はがねでできたものを一式そろえているぞ



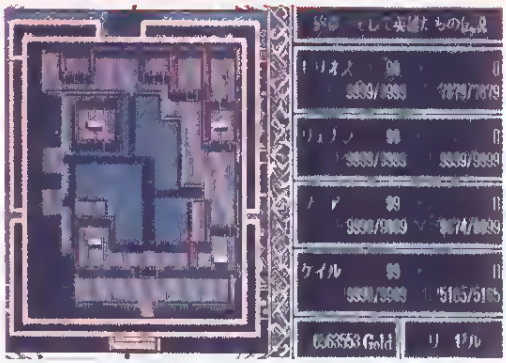
↑道具屋。レスの葉、ワプの羽と翼、そして気付け薬が買える

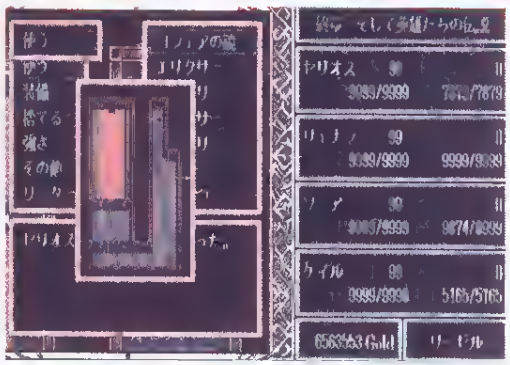


↑リーゼルの城の警備兵。城内はたてこんでいて入れないそうだ

## 第2章

# リーゼルの城



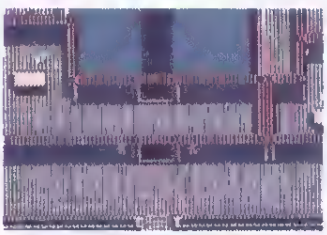


第2章の山場となる場所だ。ここまで来たということは、もうこの城で何が起こったのかわかってるね。たくさんのモンスターがこちらをめざしてまっしぐらに進んでくる。ジグザグに歩いたりしてうまくかわしていこう。奥に2階にのぼる階段と地下に降りる階段があるけれど、2階へはどうしてものぼることができない。まずは地下へ降りていこう。

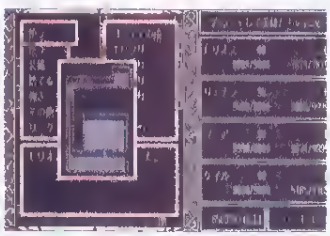
地下の先へ先へ進む。たどりついたところでじっくり話をすれば、もう次にどこへ行けばいいかわかるね。

さて、再びこの城を訪れるころには、2階へのぼる方法がわかってるはず。さっそく試してみよう。2階にもたくさんのモンスターがいることに注意してね。

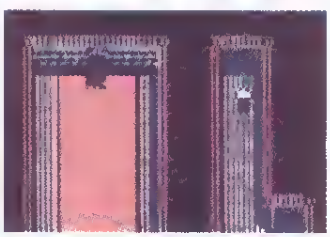
謁見の間にはモンスターの親玉がいる。そいつとともにあいつの姿もみえるぞ！　ついに奴を追いつめたか!?



↑術がかけられた2階への階段。これをどうやってこえるか？



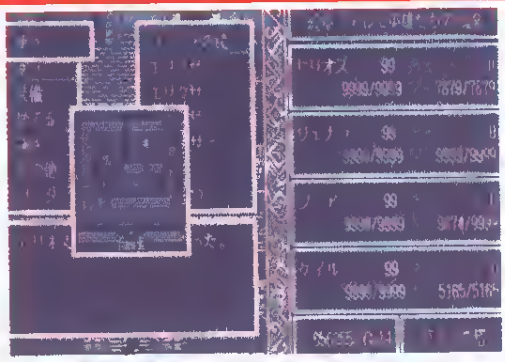
↑地下での会話も大きな手がかりだ。ここはいったん退却だね



↑城が解放されると、ここにも呪文のおじいさんがくる

第２章

# グエンの塔



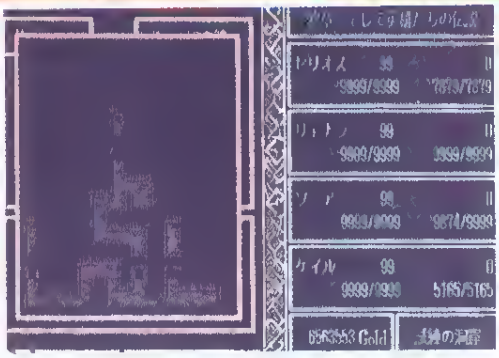
「幸運の女神に見放されたバラム」だって？実は彼らには運が全然ないのだ。こちらの攻撃が確実にヒットするわけ。
ここではちょっと意外な話の展開があるぞ。

４階建て。ここにサイレスの呪文の秘密がかくされている。それほど複雑な迷路ではないが、ちょっと迷っちゃうかな？中には幸運の女神に見放されたバラムがうようよといる。最上階には秘密の部屋があって、古代のカギがないと入れないらしい。１度目はラルファの砦の道具屋さんからあるものをもらって来よう。

第２章

# 試練の洞窟

眼力魔があちこちでふわふわとただよっている不気味な洞窟。こいつらは魔法を使い、またその眼にみつめられると混乱してしまう。
洞窟のあちこちに宝箱がある。ひとつ残らず取るようにしよう。ここを出るころには、洞窟周辺のモンスターとも互角にわたりあえるようになっているはず。



行き止まりばかりの迷路だがこみいってはいない。ヨシュアの目をもっていれば相当楽に進めるはずだ。宝箱は行き止まりのところにあることが多い。

第２章

# ロエルの家

ここの賢者は魔法の呪文を教えてくれるわけではない。だがリーゼル城のジェストン公爵は、知恵者として絶大の信頼を寄せているようだ。

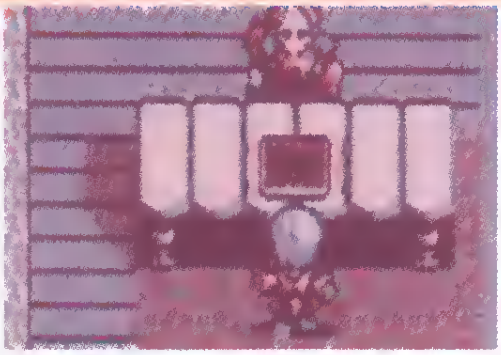
ロエルという賢者が住んでいる。理由もなく唐突に訪れても意味はないが、ここをたずねる目的がちゃんとあるのなら知恵を授けてくれるぞ。そう、リーゼルの城の２階にはどうやって上がればいいんだろう。答えを知れば、なーんだと思うんだけどね。それとも君にはもうわかっていたかな？

第２章

# 森の一軒家

マスクーンの町の北にある。冒険家ポムの生家だ。世界を気ままにめぐっているポムのことを心配しているおじいさんとおばあさんがいる。ポムはこんな暖かい家で生まれ育ったんだなあ。そういえばラルファの砦ではいつのまにか彼の姿をみかけなくなったがどうしたのだろう…。

もしかしてあそこかな？



魔法の呪文を１つだけしか教えてくれないが、それは回復呪文としてはこれまでで最高のレス３だ。これからのきびしい戦闘のために、ぜひ覚えよう。

第３章

# 王家のあかし

ここラヌーラ王国は障害となる山が多く、わざわざ遠回りをして歩かなければならない。国王のいる城はモンスターに占領され、港では異常な現象が起きている。にもかかわらず肝心の指導者たちは私利私欲に走り、国民に重税を課しているのだ。平和の望みはあるのか？　そしてアクダムの行方は？

## 主要キャラ

| | |
|---|---|
| セリオス | 追跡と逃亡のくりかえしにいらだつ。まずは船で次の目的地へ。 |
| リュナン | 彼の秘密がかいまみえる。なぜ冒険の旅に出たのだろう。 |
| ソニア | いよいよ仲間になる。彼女は魔法が強く、たよりになるのだ。 |

## 主な敵

ギュリゲス

カミナリグイ

前章で姿を消したアクダムはどこへ行ったのか？今回の敵は稲妻をあやつる。ある場所で天から送られるエネルギーを吸い取っているというが…。

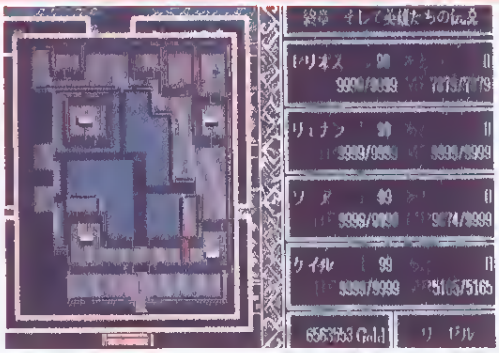
## 都市&場所リスト

長い距離を歩いて、たくさんの場所を訪れなければならない。ワプは必須だ。

| | | | |
|---|---|---|---|
| リーゼルの城 | 第３章の出発点。装備を出発前にそろえておくことを忘れずに。 | バーバラの家 | 竜の祭りの司祭でこの世界で唯一竜の卵に入れる人物が住む。 |
| ラルファの砦 | 船はいったんここに寄港する。ここで新たな仲間が加わる。 | ナッシュの町 | 人々に重税を課すリストン伯爵の住む荘館がある。 |
| 海賊島 | 多島海にある海賊のアジト。ここでゲイルの知り合いに会う。 | ミラルダの家 | 海賊ボアード船長の母親が住んでいる。ちょっとこわい人だ。 |
| スエルの村 | さびれた漁村。税の取り立てで船まで取られた漁師がいるのだ。 | 王家の墓 | ある重要なものが隠されている洞窟。簡単には入れない。 |
| アムダの村 | 辺ぴな村。ニワトリの鳴き声だけが騒がしいところだが…。 | セリスの城 | モンスターに占領されている。国王は脱出してしまった。 |
| ヨルドの港 | この港町の聖域には、何かただならぬことが起こってるらしいぞ。 | | |

第３章

# リーゼルの城



町では前章で開いてなかったお店が、やっと品物を売りだした。城にも呪文のおじいさんがいるので、旅の準備はしっかり整えておこう。あとで後悔することのないようにね。

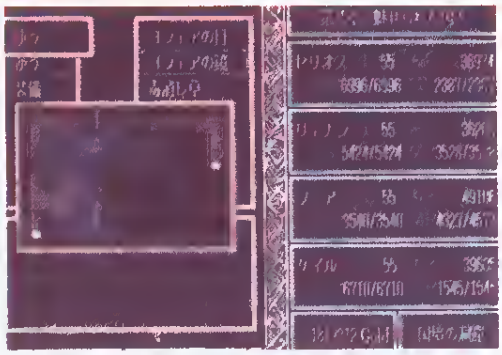
ヘルニルドの手からリーゼル城を救ったセリオスたち。ジェストン公爵は彼らのためにラヌーラ王国へ行く船を用意してくれた。出発前にいろいろな人に話を聞こう。マスクーンやラルファにも顔を出しておきたい。船はまずラルファの砦に寄り、それからいよいよラヌーラに向かう。安全な船旅であることを祈ろう…。

第３章

# 国境の洞窟

ラヌーラ王国とソルディス王国を結ぶ洞窟。モンスターに襲われたセリスの城から逃げ出したフラート国王は、この洞窟からとなりのソルディスへと向かったというが…。

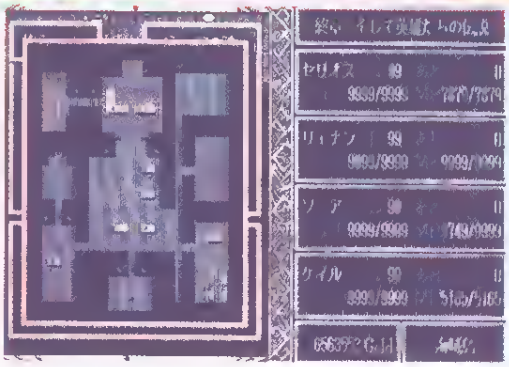
いざ来てみると、洞窟は落盤のため通れなくなっている。はたして国王はここを通っていってしまったのだろうか、それとも…。



この章ではあまり冒険の舞台になりそうにない洞窟。通り抜けるにはあるものが必要なのだ。ここまで遠出しなくとも、目的の人はみつかるかもしれないよ。

第３章

# 海賊島



多島海のなかにある海賊たちのアジト。このへんではシーラスという魚がよく釣れるらしい。

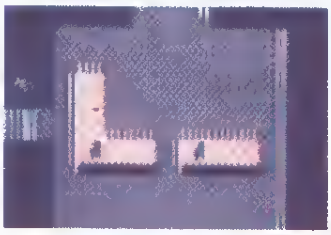
ラルファの砦で新しい仲間を加えて勇んで船旅にでたが、ここに捕えられてしまう。しかし世の中がせまいおかげで、たいした危機にはおちいらずにすむ。ゲイルはなんで海賊に知り合いがいるんだろう？

ヨルドの港はモンスターでいっぱいでとても近付けないという船長。

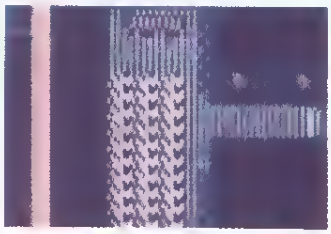
しかしここから海賊の船を使わせてもらえば、スエルの村へ行ける。

ちなみに、船長の大の苦手はミラルダというおふくろさん。彼がなにかわがままを言うようだったら連れてきてあげるといいぞ。

船長は大の酒好きだが、残り少ないのでいつも気が立っている。セリスの町の酒場が開いてればお酒をもってきてあげられるんだが、しばらくの間はその望みもない。



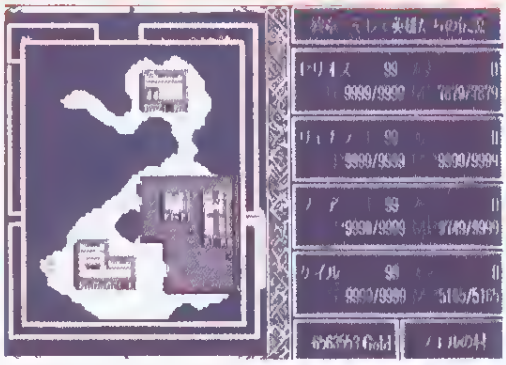
↑海賊たちとのゲーム勝負。勝ち進むほどいいアイテムがもらえる



↑倉庫。世界中の有名な宝石はほとんどここにあるという

↑弾薬庫。武器や爆薬が置かれている。勝手に持っていけない

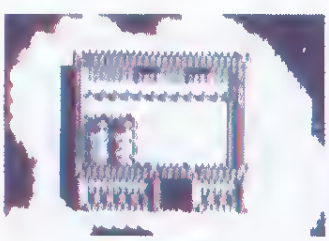
# スエルの村



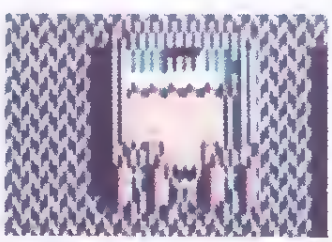
海賊島から船でラヌーラ王国へのりこんだところが、こんなさびれた漁村だとは…。しかし、ヨルドの港はすっかりモンスターに占領されてしまっているのだからしかたがない。まずはここを中心にして、情報屋トミーの言っていたことを参考に国王を探しに行こう。強いモンスターが多いから、はじめのうちは何度もここで休むことになるだろう。

この次ここを訪れるのは、ヨルドの港をモンスターから解放したあと。情報屋トミーが新しい情報を得たらしいぞ。話を聞いたら、すぐにあの村へ行こう。

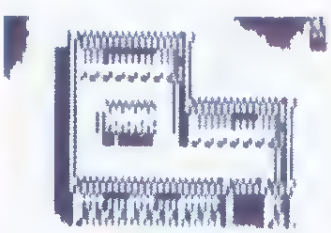
なにかお探しものかな？　海賊島ではあれは海に捨てられたという話だったけれど、きらきら光る物だからきっと見つかるぞ。この国にいる漁師さんにかたっぱしから聞いてみればわかるかもしれない。この村にもいるよね…。



↑海賊の仲間はこの村にもいる。ここのベッドで休息をとれる

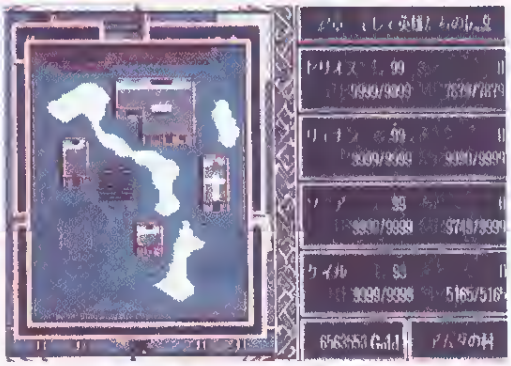


↑道具屋。村にある唯一の店。レスの葉やビスの実を売っている

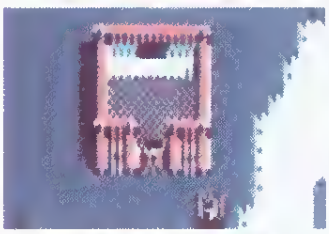


↑情報屋トミー。フラート国王の行方について知っている

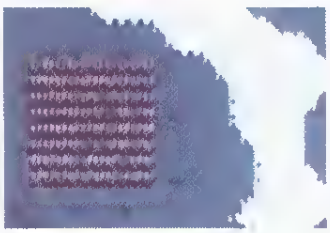
# アムダの村



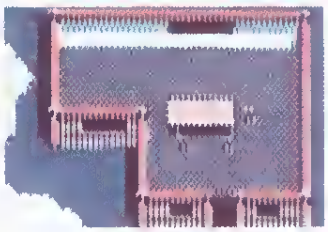
スエルの村の情報屋トミーが言っていた。「国王はソルディスのほうに逃げた」と。
それを頼りにこんな辺ぴな村に来たが、どうも中央の村長の家のあたりが警戒厳重だ。こりゃなにかあるかもしれないぞ…。
案の定、フラート国王はここにいた。ここでセリオスの仲間の１人の意外な素性が明らかになる。
フラート国王は調子のいい人で、君たちになにか頼み事をしてきたぞ。しょうがない、聞いてやるか。でもこれが案外大変な仕事なんだ。いろいろなところを行ったり来たりしなければならないので覚悟しよう。
さてヨルドの件が一段落したところで、今度はフラート国王の身に何か起きたらしい。彼を助けに行くにはある王家の宝が必要なのだが…。これもみつけるのが難しい。とにかく海賊島へ向かおう。



↑道具屋。レスの葉やビスの実を売る。回復に必要なものだけだ

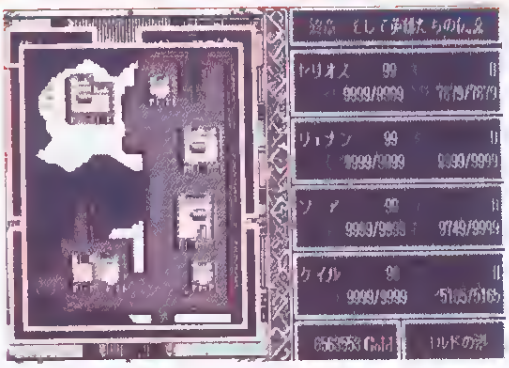


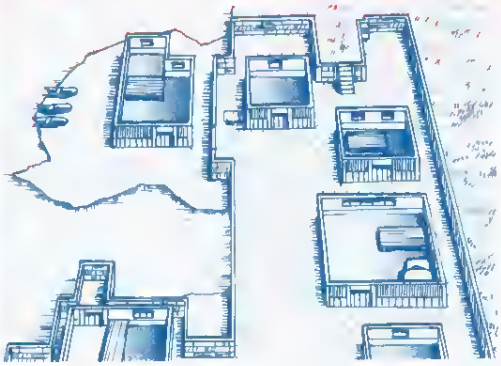
↑にわとり。今日も１匹丸焼きにされるのがかわいそう



↑村長の家の警備兵。こんな田舎の村でどうしてこんなに…？

# ヨルドの港





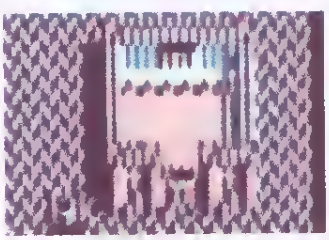
フラート国王はみつけたかな？　さて、彼に頼まれたとおりこの港に来てみると、なにか異常な風景が展開している。

港町のはしの聖域に次々とモンスターが行列をつくって集まり、電気エネルギーを体に充填した恐ろしい姿で町から出ていく。

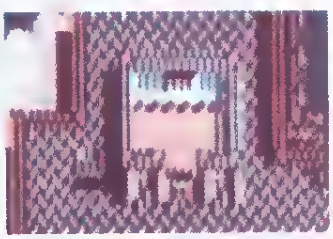
いましも船で脱出しようとしている一団がいるので聞いてみよう。次に君たちが向かうべき場所がわかるはず。

いろんなところをまわった末にモンスターの動きを何とか防ぐと、港もいつもの活気をとりもどす。船の運航も再開され、店も品物を並べている。左上にある漁師の家は一見平凡だが、実は物語の重要なカギを握っている。何度か訪れてみよう。

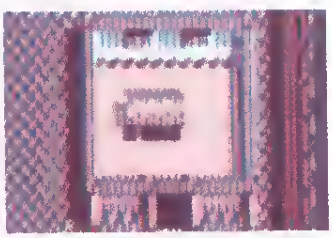
彼の許しを得るにはあるものが必要だが、それを持っているのはあいつに違いない。すぐ会いに行こう。



↑武器屋。水晶製の武器や絹のロープを売っているぞ



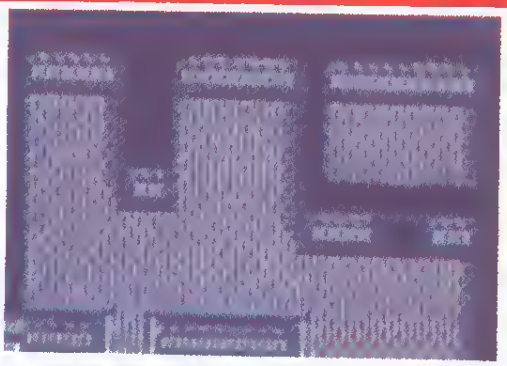
↑道具屋。レスの葉、ビスの実を売っている。特にめだつものはない



↑呪文のおじいさん。バラエティに富み、しかもレベルが高いのだ

第３章

# バーバラの家



彼女は「竜の祭り」の司祭で、セリスの城の近くにある白い建造物「竜の卵」の中に入れる唯一の人物なのだ。彼女こそが、聖域に集まるモンスターの動きを防ぐカギだ。

ラヌーラ王国の中央、セレの湖の東にバーバラの家がある。

彼女はヨルドの港の聖域にモンスターが集まることを知ってショックを受けている。これを止めるためには「竜の涙」という宝石が必要だが、それはリストン伯爵が税として取り立ててしまった。伯爵はどこにいるのだろうか？

第３章

# 竜の卵

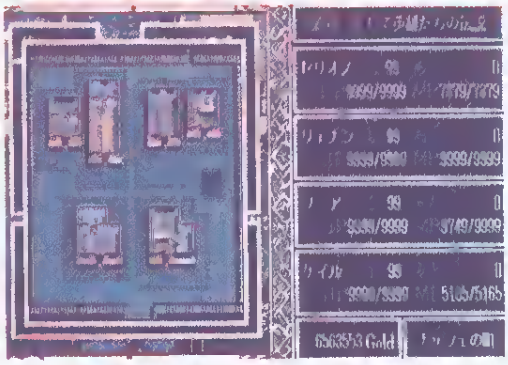
この世界のあちこちに、白い建造物があるのに気づいたろう。あれは竜の卵といって、このイセルハーサという世界のなりたちに深い関係をもっている。

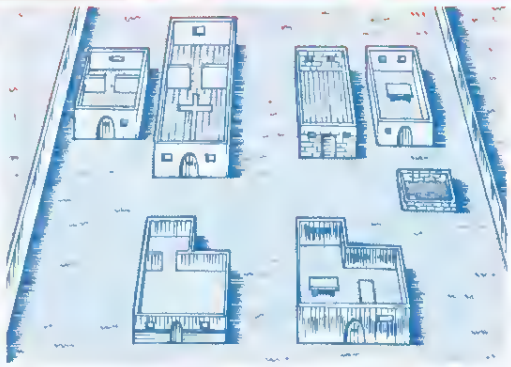
ラヌーラ王国で年に１度行なわれる竜の祭りでは、司祭のバーバラが何らかの方法で中に入り、来年の豊作を祈るのだ。

今回ヨルドの港で起こった非常事態を解決するには、急きょバーバラに中に入ってもらわなければならない。しかし彼女はできないという。どうして!?

第３章

# ナッシュの町



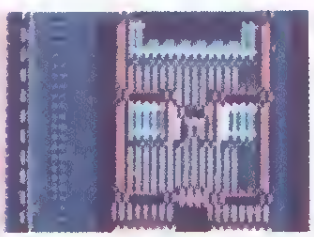


リストン伯爵の館がこの町の奥にある。リストンは竜の祭りの司祭バーバラから税を取り立て、ある大事なものを奪ってしまったばちあたりな奴なのだ。なんとかして取り返してあげないと…。

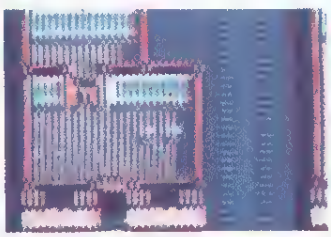
ところで町の人々も、伯爵の課す重税にあえいでいる。家財道具をいっさいがっさい取られてしまった男もいる。武器屋も道具屋もついに閉店してしまった。税の問題をなんとか解決しないと、丈夫な武器などが手に入らないぞ。

ちなみに、ここにいる女性の妹はヨルドの港にいて、漁師と結婚してるらしい。このことは頭のすみにいれておくといい。

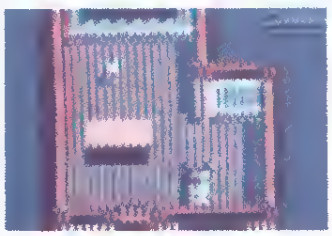
王家の墓に行くには、まずこの町へワープなどを使って来てから探索をはじめたほうがいい。税が軽くなっていれば、腰を痛めた老人がお礼に宿をかしてくれるのだ。



↑武器屋。銀製の武器を売っている。銀の杖はおすすめだ



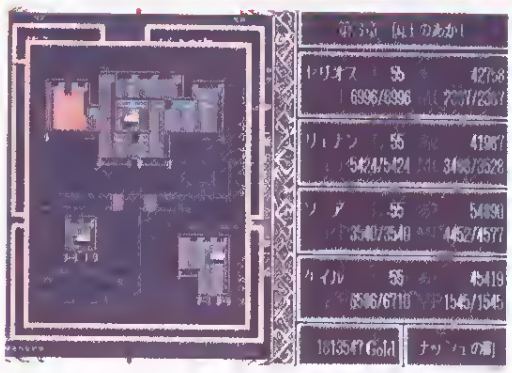
↑道具屋。レスの葉、ビスの実、たいまつを売っている

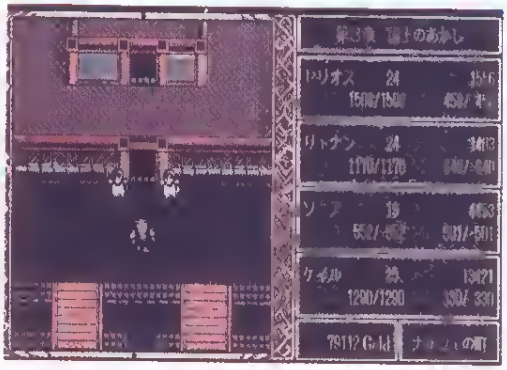


↑腰を痛めてしまった老人。いつか宿を提供してくれる

第３章

# リストンの館



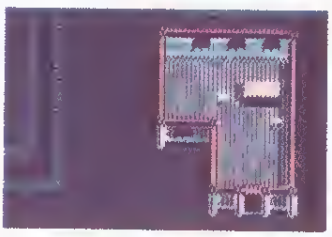


ナッシュの町の奥にはいり、リストン伯爵の荘館にやってきた。司祭バーバラから税として取り上げたもののうち、ある大事なものを取り返しにきたのだ。警備兵たちももと漁師が多い。そんなにこわくはない。

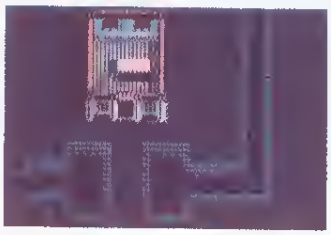
ここには伯爵だけでなくフラート国王の弟、つまりラヌーラ王家３兄弟の次男がいるぞ。彼はこんなところにいたのだ。

なんとか税を国民に返させることに同意させると、町から兵士たちの姿がほとんど消えてしまう。あちこちに取り上げた財産を返しに行ったのだ。セリオスたちもこれから行くところは決まってるよね。ここに来たのもそのためなのだから。

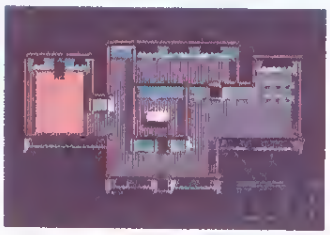
おじいさんの教えてくれる呪文はだいぶレベルの高いものになっている。しかしこの中でイグナの呪文を使うのは、とりわけこの国では要注意だ。



↑呪文のおじいさん。強力な攻撃呪文がそろっているぞ



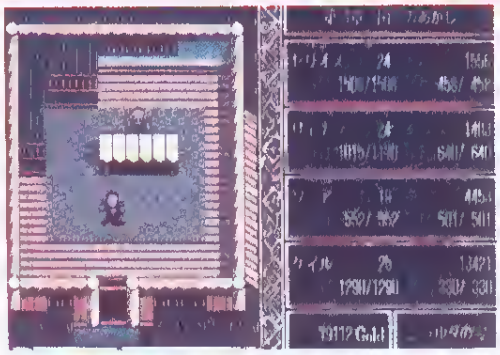
↑徴兵所。税に困窮した人の最後の手段は、兵隊にはいることだ



↑ここに、フラート国王の弟がいた。ちょっと無責任な人だ

第３章

# ミラルダの家



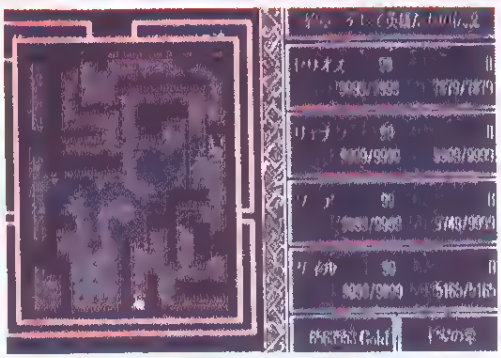
ただ何の目的もなしにここを訪れても、どやされて追い返されるのがオチだ。海賊島で船長が手下にやつあたりするようになったら、なぐられた手下に話を聞こう。

海賊ボアード船長のおふくろさんの家。昔は自ら海賊たちをとりしきっていたという。船長も彼女だけには頭が上がらないので、何か問題がおきたときはここへ来るといい。
また、彼女をわざわざ海賊島に歩いて連れていくのは大変だ。ワプの翼を持ってこよう。リーゼルの町に売ってたよね。

第３章

# 王家の墓

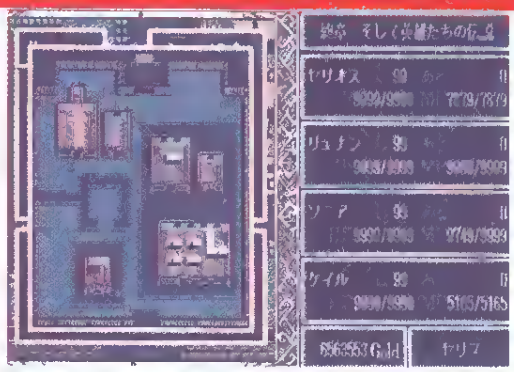
ラヌーラ王国の国家遺産。最も奥の墓碑まで到達するには黄金のカギが必要だ。２層構造で、なかなか複雑な迷路になっている。ヨシュアの目を使えば迷うことはないだろう。
セリスの城にとらわれたあの人を助けるには、この墓のどこかにある王家の宝、ギルモアの星を持って行かなければならない。

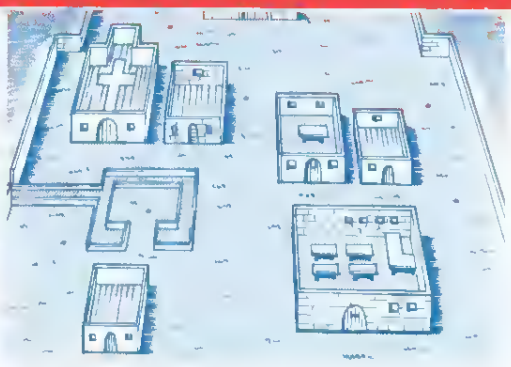


なぜかそこら中をオークホーンというモンスターが徘徊している。宝箱は全部で６つ。水晶製の武器や、ちょっといいものなどが入っているのだ。

第３章

# セリスの町



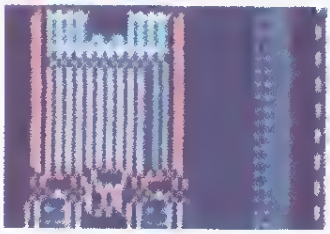


うわーっ！　はじめてここを訪れたとき、君は思わず悲鳴を上げてしまったかもしれない。これだけのモンスターを目にすれば、フラート国王がすたこらと逃げ出してしまうのもわからないでもない。ちょっとは彼に同情しようかな。

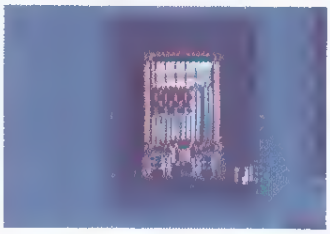
この町には酒場があったのだが、占領されてからは他の町への酒の供給が完全にとだえてしまった。海賊島にいるボアード船長がいつもいらいらしてるのはそのためだったのだ。

特にここへ来る理由がなかった場合は、モンスターも容赦なく襲ってくる。種類はイーグ。動きがかなりすばやいので注意。互角に戦う自信があるなら、ここは経験値かせぎに絶好の場所。オートバトルをオンにして、しばらくほおっておこう。

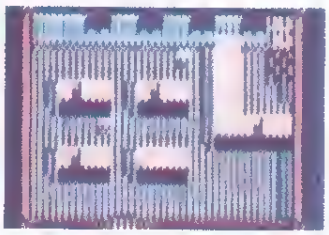
そのうち、あるものを持ってここへこなければならなくなる。そのときは北へ北へと進んで城に入ろう。



↑武器屋。水晶製の武器や、いやしのローブを売っている



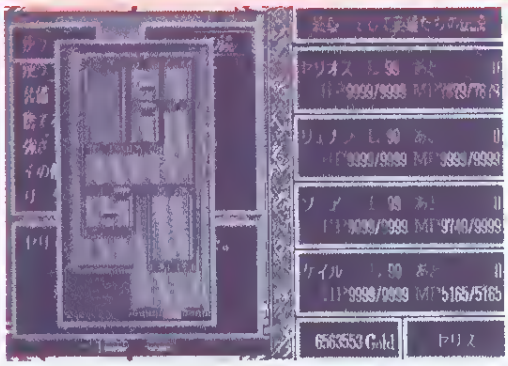
↑道具屋。レスの葉やビスの実を売っている。回復の助けに

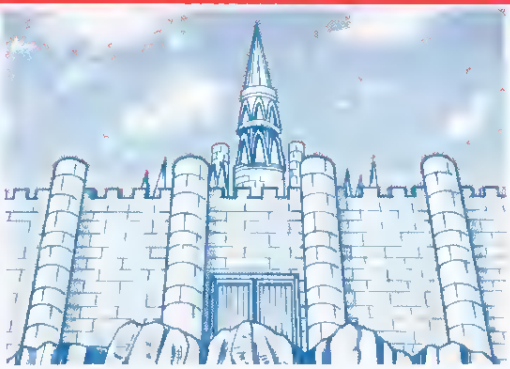


↑酒場。再開すると、マスターがラム酒を売ってくれるが…

第３章

# セリスの城



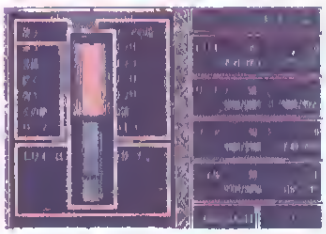


第３章の最終目的地がここ。思い返せばそもそもこの国での冒険の発端は、モンスターによる城の占領だったのだから、やっと問題の核心にたどり着いたわけだ。

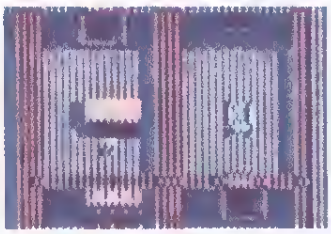
１階は国王の弟ジェストンの謁見の間で、２階はフラート国王みずからの謁見の間。すっかり変わり果ててしまっている。２階へのぼる階段をモンスターが警備しているが、君たちがくるとあっさりと通してくれる。なぜギルモアの星が、彼らにとってそれほど重要な意味をもつのか？

フラート国王がつかまっているところまで来たね。今度の敵は稲妻をあやつる。使う呪文に気をつけて。

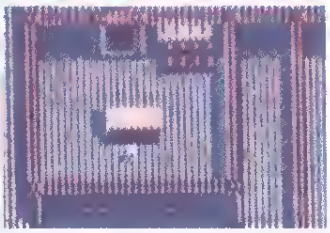
ところで国王が、ギルモアの星の力について教えてくれるよね。この働きに何か思い当たることはないかな？　そう、前に母フェリシアから似たようなものをもらったことを思いだしてごらん。



↑戦いの終わったあと。ずらっと並んだ兵士たちが情報をくれる



↑平和時には、おもに攻撃補助の呪文が覚えられる



↑１階のこんなところにも、兵士の詰めている場所がある

第4章

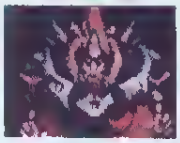
# 魅せられた国王

国土の大部分が砂漠のソルディス王国。この国ではドラゴンを飼っているという話だ。国境の洞窟を抜けてまずはバズヌーンの城へ。ここの男たちはシルフィという踊り子に幻惑されているらしい。それほどこみいった話ではないので、行き詰まることはまずないだろう。

## 主要キャラ

| | |
|---|---|
| セリオス | 自分に許婚者がいたとは…。クレアの話にびっくりする王子。 |
| ソニア | ディーナ姫のことを聞いてから、表情が険しくなってきた…。 |
| ゲイル | 彼のおっちょこちょいな性格で、ちょっとしたハプニングがある。 |

## 主な敵



アクダム

シルフィ

バズヌーンの城で男たちを惑わす女、シルフィ。そしてアクダムとの最後の決戦がまちうける。しかしその背後には新たな敵の影が。

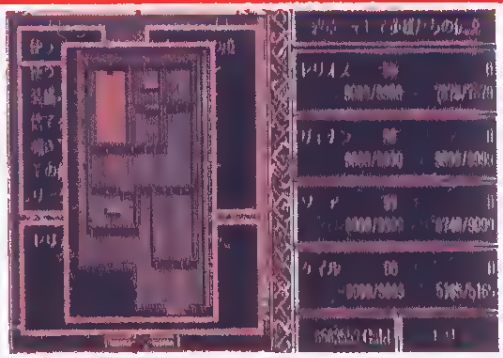
## 都市&場所リスト

ソルディスにはそれほど町は多くないので、あまり右往左往せずに冒険を進められる。

| | |
|---|---|
| 国境の洞窟 | ソルディスへの通り道なのだが、落盤をどうするか。 |
| バズヌーンの城 | アスエルと親交のあった国王や、ほかの男たちはどこに？ |
| カウルの村 | ユニークな村。うわさのドラゴン牧場がここにある。 |
| カザミの塔 | 最上階が吹きさらしになっている変な塔。見晴らしはいいけれど。 |
| エメの町 | 砂漠のオアシスの町。奴隷市場があって、娘たちが売られていく。 |
| ルドラの港 | モレストン共和国への出口。発明家ハリーが住んでいる。 |
| 風よけの穴 | 強風吹き荒れるソルディスの谷間にぽっかりとあいた洞窟。 |

第４章

# セリスの城



すっかり平穏を取り戻したように見えるが、どうもそれはみかけだけのようだ。内乱の種は確実にまかれている。

無事にフラート国王は助け出され、モンスターの手から城を取り返したけれど、王はこれまでの所業のためにすっかり国民の信頼を失ってしまった。兵士たちの話を聞いて、次に向かうソルディス国のことを少しでも知っておこう。実際にその国に行ったとき、予備知識があったほうがいいからね。

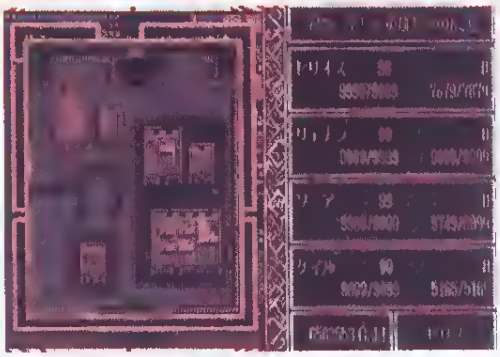
第４章

# セリスの町

あちこちで、国王のやりかたに対するうらみの声を耳にするだろう。なかには自分の娘を奴隷市場に売ってしまった家族もいるのだ。

次に向かうソルディスは、まさにその奴隷市場がある国。ここでの話を頭にいれておこう。

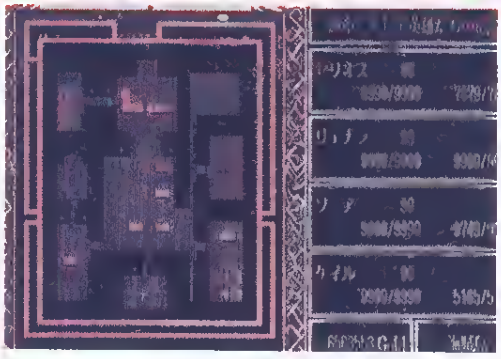
また、酒場がついに再オープンしたこともニュースだ。



ラム酒は１本1000G。それほど高くはないよね。酒が切れて困っていたあいつに、あいさつがてら何本か持っていってやろう。きっと喜ぶぞ。

第４章

# 海賊島



酒を飲んで久しぶりにいい気分を味わったボアード船長。いらいらがなおると、船員たちもさっそく賭け勝負を再開。君もまた参加できるようになる。

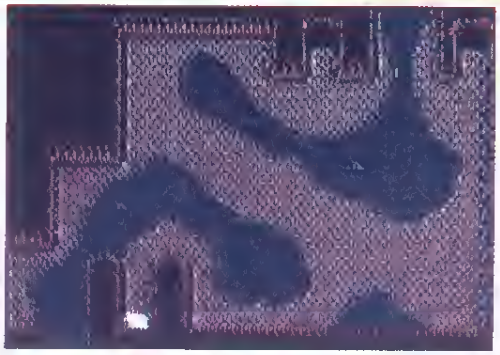
章がかわって来てみても、あいかわらずという感じの海賊たちだ。酒が切れてボアード船長のいらいらも頂点に達している。

酒を見せると大喜びだ。君の相談にも乗ってくれるぞ。酒は何本か持ってきたかな？　そのほうがいい。あそこを通り抜けるには、一回だけではすまないからね。

第４章

# 国境の洞窟

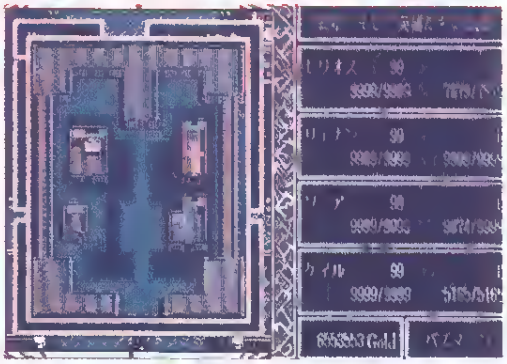
古代の水門が奥にあるという洞窟。ボアード船長からもらった「あるもの」を使って先へ進むと、水が阻んで行き止まりだ。水門をしめると水の流れも止まり、洞窟のなかの様子が少し変わるから、これで通り抜けられるだろう。ときには来た道をちょっと戻ったりするとか、いろいろ試してみよう。

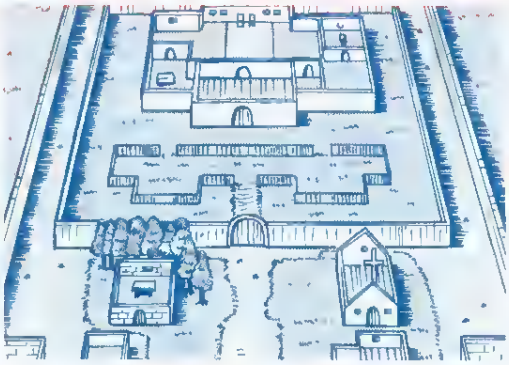


モンスターは現われないが、迷ったりすることも考えてたいまつはナッシュの町で多めに買っておこう。ちなみに「あるもの」は１つだけじゃ足りないぞ。

第4章

# バズヌーンの町

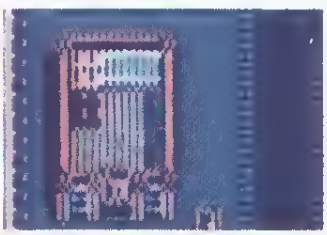




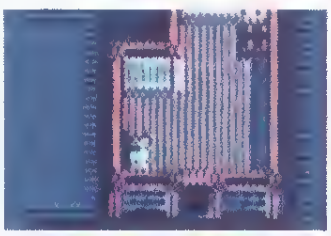
国境の洞窟をやっと抜けるとソルディス国。少し歩くとバズヌーンの町だ。たいていの人にとっては、この国ではじめて訪れる町になるんじゃないかな。よく見ると、ちょっと不思議なことに気づくだろう。男の姿がほとんど見当たらないのだ。話を聞くと、シルフィという女の踊りに国王をはじめとした男たちが幻惑されているのだという。城はこの町の奥にある。

他の町では男が経営している道具屋も、ここでは女性が主人だ。ここしばらくはあらわしの鈴を売っている店がなかったからありがたい。

ところで、右下に男のいる家がある。彼はシルフィが来たときエメの町に行ってて、彼女のことは知らないのだ。この章ではこの男の家を中心に行動範囲を広げていくことになる。さしあたりここから東に行ってみよう。



↑道具屋。レスの根やあらわしの鈴を売っている。便利だ

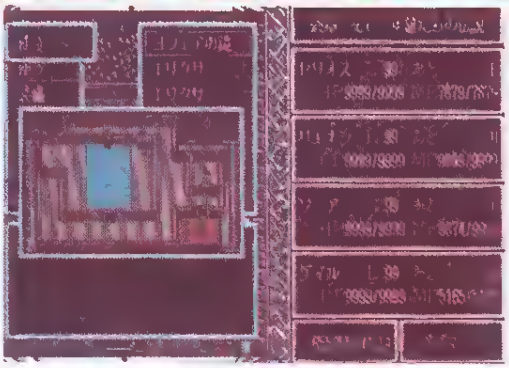


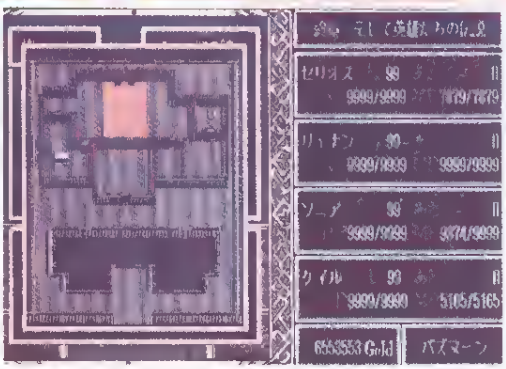
↑唯一男のいる家。なかなか商魂たくましい奴だが、憎めない

↑神父。女に興味などないと言う。そのおかげで助かったんだね

第４章

# バズヌーンの城



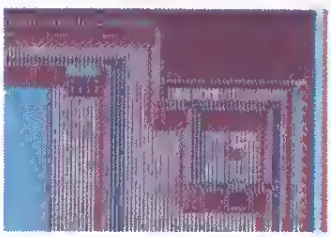


城の階段を上がって謁見の間に入ろうとしても、踊り狂った男たちにじゃまされてどうしても無理だ。とりあえず最上階まで行ってもルートがみつからない。

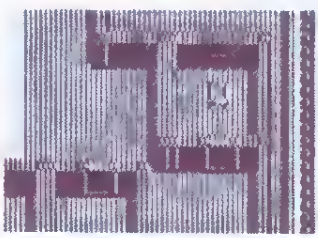
城の中庭にはすっかり気落ちしたクレア王妃がいる。彼女とじっくり話しこもう。セリオス王子には幼いころから決められた許婚者がいるという話を聞かされてびっくりするが、彼女の姿は今このあたりには見当たらない。

また彼女との話によって、いよいよこの世界の本当の強敵の姿がかいまみえるかもしれない。よりくわしい情報は彼女の言う場所に行って手に入れることになるが。

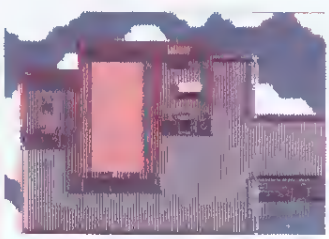
城内には呪文を教えてくれるおじいさんがいる。攻撃呪文は強力だが、この辺に出没するモンスターは好みがはっきりしてるので戦闘の際の魔法の選択には注意しよう。



↑呪文のおじいさん。攻撃呪文や、高レベルのレスを教えてくれる



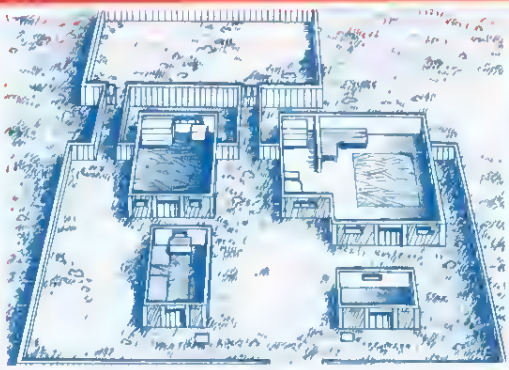
↑踊りの集団。中央にいるのがシルフィ。あそこにいるのは！

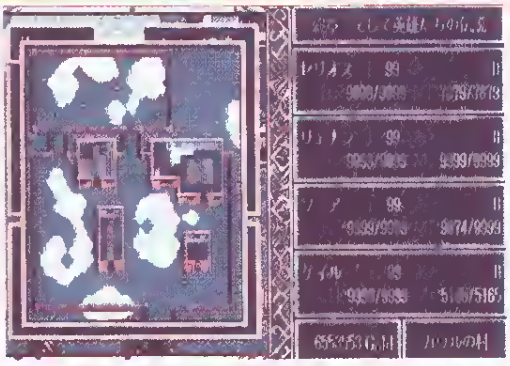


↑屋上。謁見の間に入るには上からのルートを使うしかないが…

第４章

# カウルの村



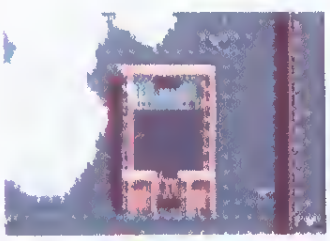


ここが、前章のラヌーラ王国でもうわさになっていたドラゴン牧場のある村だ。

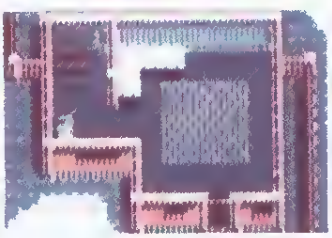
バズヌーンの城のクレア王妃の乳母シンシアがここに住んでいる。彼女はトッドという白い犬を飼っていて、とてもかわいがっているのだ。いつも居眠りをしているさえない犬だが、その位置に注目。犬の常として、ときどきどこかに骨を埋めたりしているというが…。

ここにはドラゴン牧場の主人ボイルの家もある。100年に１度しか卵を産まないドラゴンだが、もうすぐそのときがくるというので楽しみにしている。気になる宝箱を持ってるが、神経の高ぶっているだけに勝手に取ろうとするとすごく怒られる。

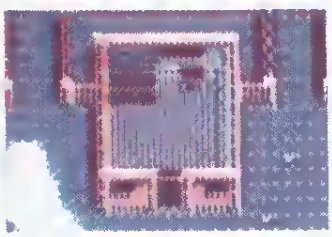
彼が困っているときに手助けしてあげるといい。その方法がわからないという人は、さっきのトッドのことを思いだしてごらん。



↑道具屋。他の場所と同じくレスの根やあらわしの鈴を売っている



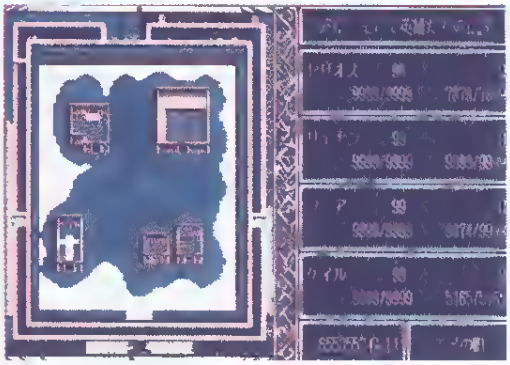
↑シンシアの家。ここでアグニージャについての話を聞くのだ



↑ボイルの家。あの箱には、物語の鍵となるものが入っている

第４章

# エメの町

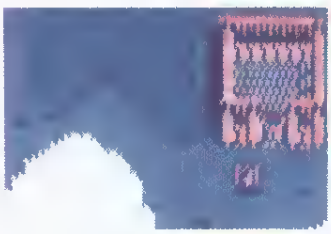


砂漠のどまんなかにあるので、海岸線沿いに歩いていたのでは見つからない。思い切って灼熱の砂に足を踏み入れよう。砂漠のモンスターはそれぞれに個性があるから、なれてしまえば戦いやすい相手といえるだろう。

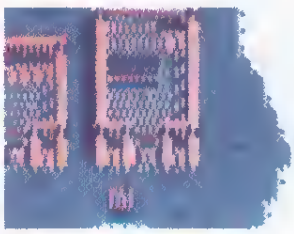
ソルディス王国は産業が発達しにくい国土なので、残念ながら奴隷市場が発達していることでも有名な国。その種の商売の中心地が、この砂漠のオアシスの町、エメだ。

他の国からもここの奴隷を買いに商人がおおぜいやってくる。奴隷たちはほとんどが若い娘。とくに最近では、重税にあえぐラヌーラ王国の町からやってきた娘が多いと聞く。

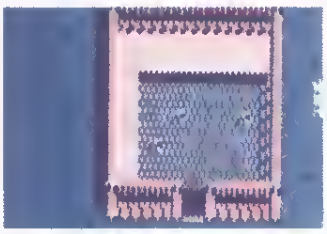
大きな建物の中をのぞくと、今もラヌーラの３人の娘がせりにかけられているところだ。この３人は後の章にも顔を出すので、よく頭にいれておこう。



↑武器屋。プラチナ製の槍と盾を売っているのだ



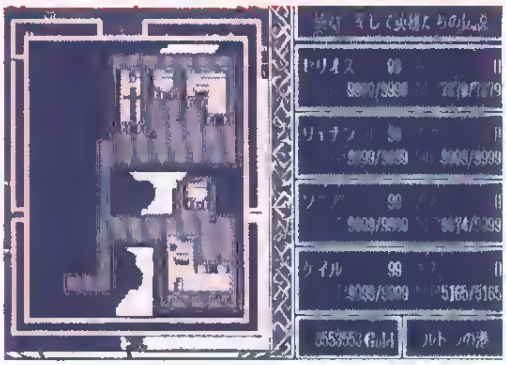
↑道具屋。他の場所と同じくレスの根とあらわしの鈴を売っている

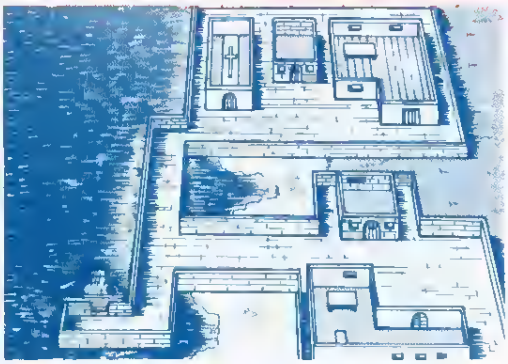


↑奴隷市場。ラヌーラ国の娘が多い。心当りはないかな

第４章

# ルドラの港



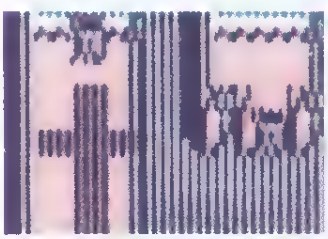


大陸の砂漠を越えた向こう側の海岸線にある港。ここから出る船でとなりのモレストン共和国へ行けるが、何度港に来てもタイミング悪く船が先に出港してしまう。やはりこの国でやるべきことをやっておかないとだめなのだ。

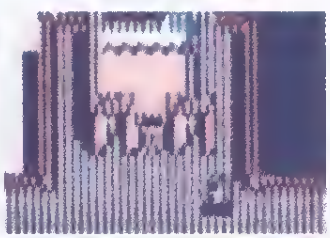
ここで１番有名なのは発明家のハリーさん。常に新しいアイデアが頭にわき出る人で、今も大凧の製作に懸命だ。

凧を使えば今まで入れなかったあそこにもいけるかもしれないよね。ここはひとつ、彼の発明におおいに期待しようではないか！

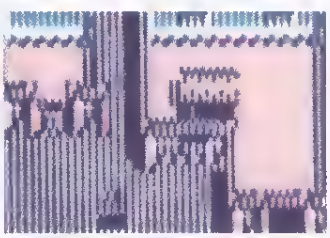
しかしどうもこのところ障害に突き当たってうまくいかないらしい。飛行に適した素材の布がみつからないのだ。布といえばどこかの村で耳にしてないだろうか。しているならハリーと話して、そのことについて検討してみよう。



↑武器屋。プラチナ製の剣と鎧を売っている。高価だけどね



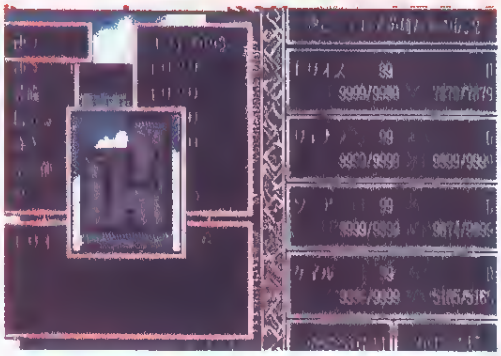
↑道具屋。他の場所と同じく、レスの根やあらわしの鈴を売ってる



↑呪文のおじいさん。攻撃系の呪文を教えてくれるのだ

第４章

# カザミの塔



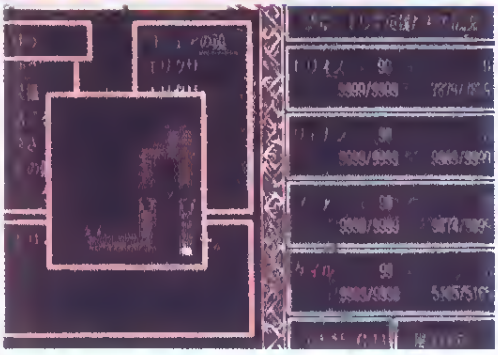
塔の中は意外とシンプルだ。ほとんど迷路とはいえず、しかもモンスターは出てこないから安心して最上階まで行ける。ここからあそこまで飛んでいければなあ…。

最上階が吹きさらしになっている４階建ての塔。眺めはなかなかいいに違いない。ルドラの港の発明家ハリーは、いつもここから大凧の飛行実験をやっているそうだ。
何の手がかりもなくここを訪れても収穫はない。まずはハリーのつきあたっている問題の解決の手助けをしてあげることだ。

第４章

# 風よけの穴

強風の吹き荒れる谷間の中でぽっかりとあいた洞窟。第４章の山場となる場所だ。セリオスはたった１人で、ディーナ姫を救うために中へ入らなければならない。装備をあらためて整えて入ろう。
戦いは意外な方向へ展開する。破壊神アグニージャの影がちらほらと行く手に感じられるのだ。



実は、今回の戦いでは今までのアクダムの強さをそんなに意識する必要はない。それはセリオス自身が成長したおかげでもあるんだけどね。

第5章

# 妖しき光の塔

念願かなって父の仇を倒した！　しかし喜びも束の間、許婚者のディーナ姫の行方がわからなくなってしまった。彼女の消息を追ってセリオスたち一行はモレストン共和国へ。ここは盗賊たちの暗躍する世界だ。はたして姫はこんないかがわしい国で無事なのだろうか？

## 主要キャラ

| | |
|---|---|
| セリオス | 親たちの決めた結婚だけど、やはり彼女のことは心配だよね |
| ゲイル | 自分のことを話したがらない彼の素性がついに明らかになる！ |
| ロー | すっかり忘れていたが、ひょんなところで顔を出すのだ。 |

## 主な敵

バジール

ガリュバス

今回の敵は幻影をあやつってこちらを惑わすことができるのだ。決して甘く見ずに、自分の頭を使って戦おう。手下のガリュバスもなかなか強い。

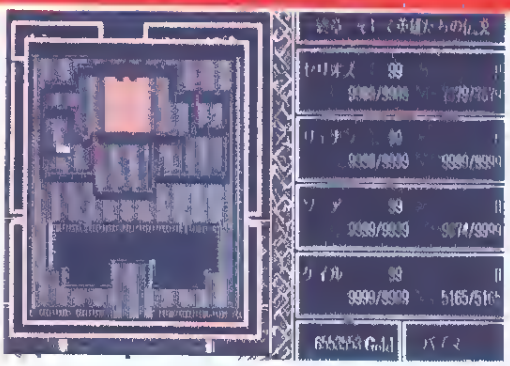
## 都市&場所リスト

血を好むモンスターがうようよいる土地。どろぼうだらけの町。気をしっかりもとう。

| | |
|---|---|
| リシェールの港 | モレストン共和国の玄関。さっそくスリと会ってしまう |
| ナスールの町 | この国の西の突端に位置する。徒歩の旅の中継地点だ |
| ファエトの村 | この国の最北端に位置する。考古学者ラルフと出会う |
| ファンガスの町 | 大盗賊が町長におさまっている町。意外な事実がここで待ってる |
| 狼の口 | 大盗賊の宝物のある洞窟。仕掛けがいっぱいだ。見破れるかな？ |
| コルクスの町 | この国の政治の中心だ。おおぜいの役人が働いている。 |
| 水晶の塔 | キラキラ輝いて美しいが、謎も隠されている。この章の山場だ。 |

第５章

# バズヌーンの城



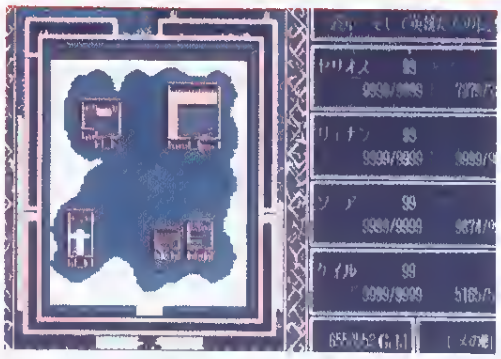
国王や王妃の心配をしりめに、城の人々はセリオスとディーナの結婚を楽しみにしてるようだ。今はそんなことをいってる場合じゃないんだけどねえ。

激しい戦いの末バズヌーンに平和が戻った。しかしディーナ姫はまだみつかってない。心配する国王のところへ砂漠の商人がかけつける。エメの町で彼女をみかけたというのだ。しかも記憶を失っているらしい。王子はすぐさま出かけることにした。しかし、これが新たな冒険のはじまりになるとは…。

第５章

# エメの町

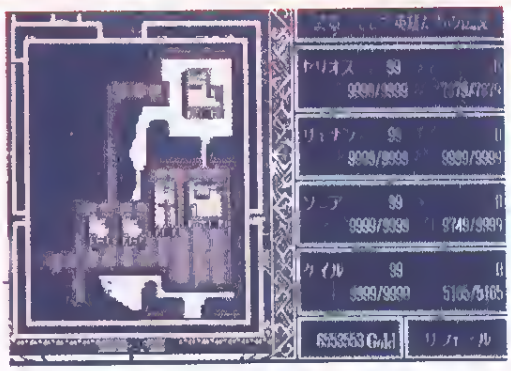
砂漠の商人の報告をたよりにやってきたが、すでに奴隷商人は別の場所に移動したあとだった。残った男の話だと、彼らはモレストン共和国に向かったらしい。あそこにはお得意さんがいるというのだ。
今こそルドラの港を船で出るときだ。
今度は遅れずにちゃんと乗れる
といいんだが。

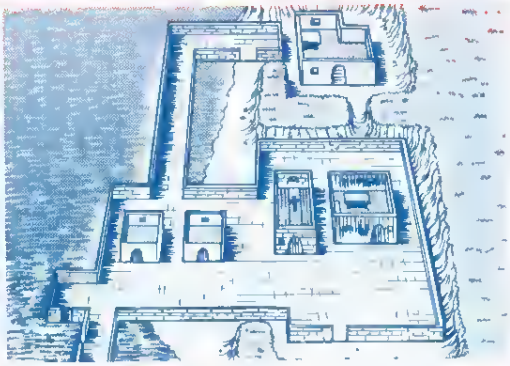


すっかり人気がなくなったエメの町。ラヌーラ王国の税も軽くなって娘を売る家族がいなくなったことだし、奴隷売買の商売もそろそろ潮時のようだ。

第５章

# リシェールの港

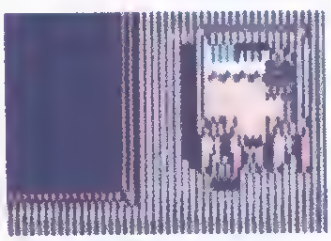




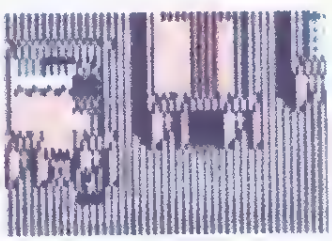
モレストン共和国の海の玄関口。着いてから近くの人に話しかけると、さっそく「危ねえな。気をつけろい！」とどやされる。そのとき自分の所持金がほんの少しへっていることに気がつくだろう。彼はスリだったのだ。というわけで、この国はあまり治安がよくない。

話を聞いてるうちにこの国のモンスターは吸血性をもっていることがわかる。漁師のトーマスも自分の娘をさらわれてしまったのだ。また、ソルディスで売られていた女奴隷の１人がここにいる。彼女はいまどういう生活を送っているのか。この港町には気にかかるエピソードが多い。特に自分の冒険に関わってくるわけではないが、ぜひこれからも訪れて、その後を見届けてやりたい。

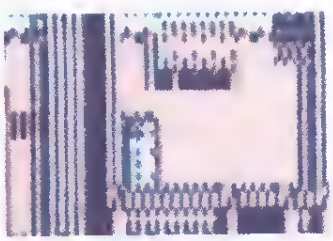
港を出たら、北へ歩き続けよう。これからはディーナ姫のあとを追う形で冒険が進む。



↑武器屋。セラミックの剣を売っている。さすがに高価だ



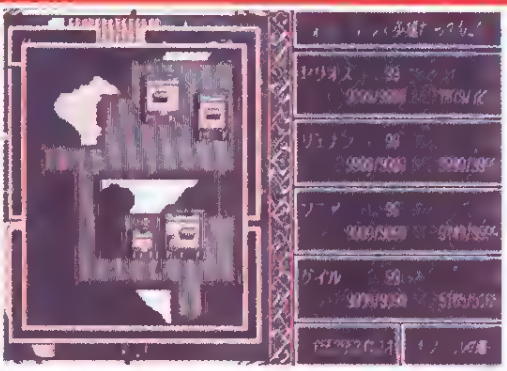
↑道具屋。レスの根とエリクサーを売っているのだ



↑奴隷を買い取った男の話は、なかなか泣かせてくれるぞ

第5章

# ナスールの町



モレストン共和国の西の突端に位置する町。リシェールの港から北進すると、必然的に誰でもここにたどりつくはずだ。

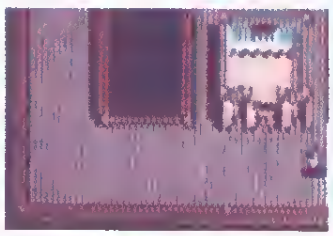
ここではファンガスという町についての情報が多く得られる。どうもぶっそうな感じの町らしいのだが、話を聞くたびのゲイルの反応が気になるのだ。いったい彼はどうしたのだろう？

入ってすぐのところに、有料でセリオスたちにレス5の呪文を唱えてくれるおじいさんがいる。セリオスたちもこの町にたどり着くまでずいぶん歩き、多くのモンスターと戦ったことだろう。ここらでひとつお願いしますか。でも有料だからなあ…。

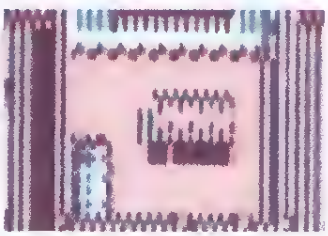
町には奴隷商人と、ソルディスの国でみかけた明るい女の子がいる。ディーナ姫のことについてなにか知っているかも知れないね。

この町を出たら西に進もう。

↑武器屋。聖なる力で強化された武器を売っているのだ



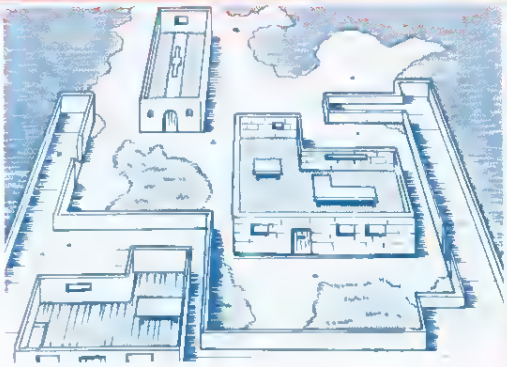
↑道具屋。ここではレスの根やエリクサーが買える

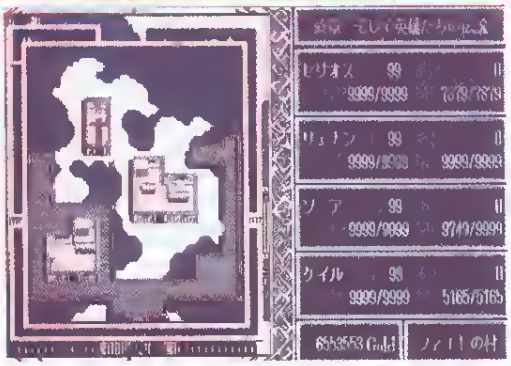


↑呪文のおじいさん。攻撃補助系と、最高レベルのレスを教わる

第５章

# ファエトの村

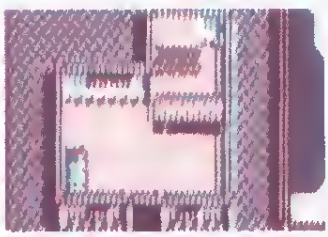




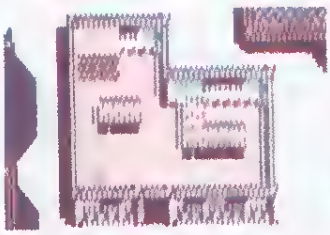
モレストン共和国の最北端の村。ナスールの町から西に歩き続ければ、必然的にここへ着くはず。

この国についてからというもの、ずっと歩きづめでしかもどこにも宿屋がなかった。モンスターは血を好み、集中攻撃もしかけてくる残虐な奴ばかりだから、セリオス一行もかなりまいってるはず。お待たせしました、この村でなら休息をとることができます！

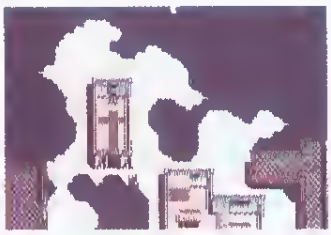
村長の家には考古学者のラルフという人がいて、古代遺跡についての面白い話をしてくれるらしいが、今は何かなくしてしまったことでパニック状態におちいっているようだ。彼のためにしてあげられることがないなら、そっとしておいてあげるよりほかにどうしようもない。でもラルフさんのことはよく頭にいれておこう。これからよくお世話になる、重要な人物なのだ。



↑犬を飼ってる老夫婦の家。ベッドを貸してくれる親切なところだ



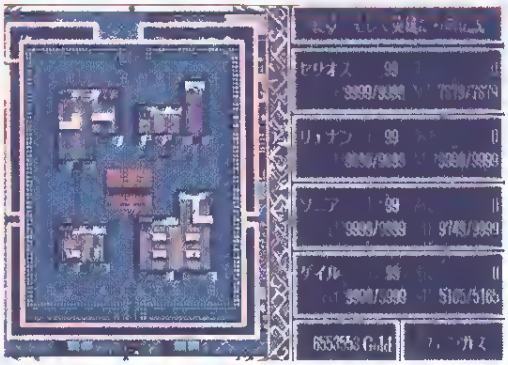
↑村長の家。古代遺跡にくわしい考古学者ラルフがここにいるが…。

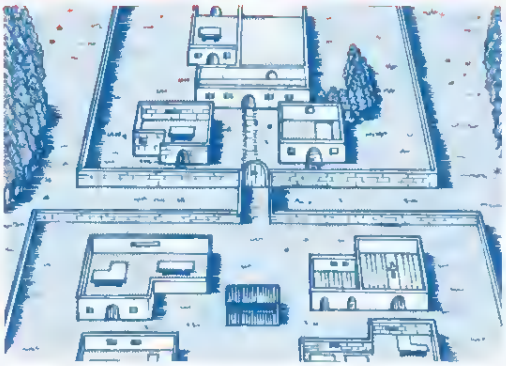


↑コルクスの町にはジーラというおばあさんがいるらしい

第５章

# ファンガスの町





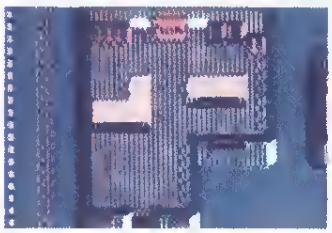
この国の内陸部にある。これまで訪れた町のどの人々に聞いてもあまり評判のよくなかった町。いよいよそこへたどりついたわけだ。

中にはいると、さっそくゲイルが奇妙なことを言いだす。この町には会いたくない人物がいるらしい。ディーナ姫は奥にいるようだが…。

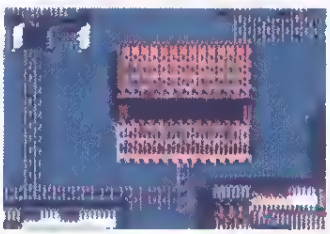
町の中心にはバザール会場があって、眠り草を売っている。全然売れないのでゲイルにはただでくれるが、別の町にこれを必要としている人がいるかもしれないね。

また町を歩いている人に聞くと、この会場で以前あるものを売っていたそうだ。それをなくして困っている人がファエトの村にいるのだけれども、なんとか探してあげられないだろうか。

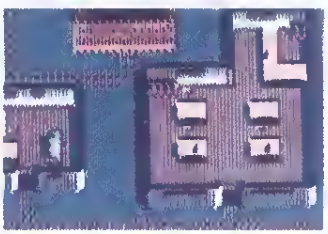
町を出たらいったん海岸まで戻り、西へ進んでコルクスの町へ向かおう。そこではハンス大統領が待っている。



↑武器屋。ダイヤ製の武器を売っている。使用時はちょっと注意



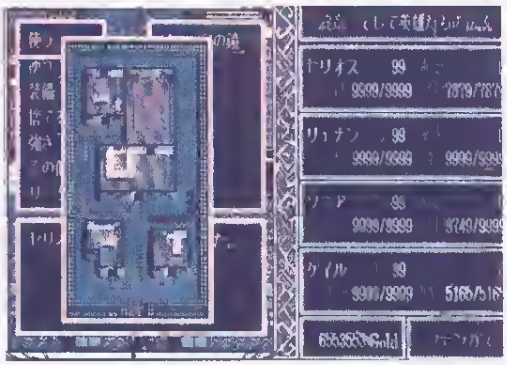
↑ワプ屋。これはありがたい。ワプの羽とワプの翼を売っている

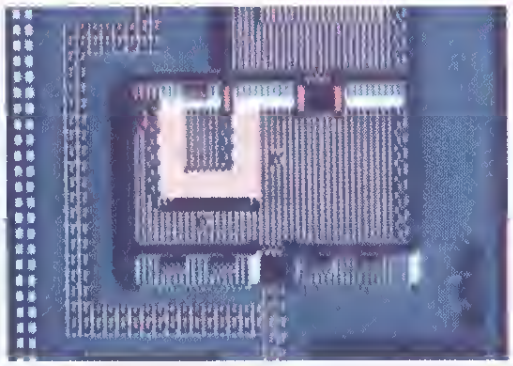


↑酒場。情報は得られるのだが、酒は飲ませてくれないのだ

第５章

# 大盗賊ゲイルの館

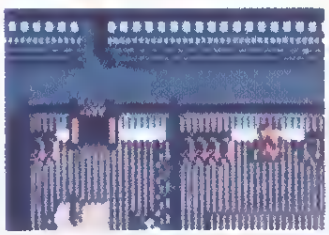




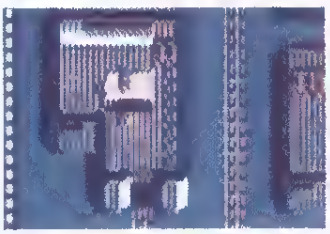
ファンガスの町の奥にある。ん？「大盗賊ゲイル」だって？　仲間のゲイルと何か関係があるのだろうか。そういえば、はじめてベルガの鉱山でゲイルとはじめて会ったときローがこの名を口にしてたっけ。当のゲイル本人は必死になって否定してたけど…。その辺の事情は、ここを訪れればすべてわかる。

ディーナ姫のことで一悶着あって、ゲイルはある場所へ行かなければならない。そこでは彼１人きりだ。君は一時的にセリオスから離れ、ゲイルの身になって行動することになる。それが終われば、姫はなんとかソルディスへ送り返される。しかし、念のため１度バズヌーンに戻って、彼女が本当に帰ってきたかどうか確認したほうがいいだろう。

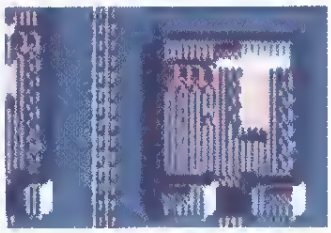
そのうち大盗賊ゲイルが大けがをしてもどってくる。何が起きたのかじっくり話を聞こう。



↑この部屋で休息をとることもできるが、そのうちあるけが人が。



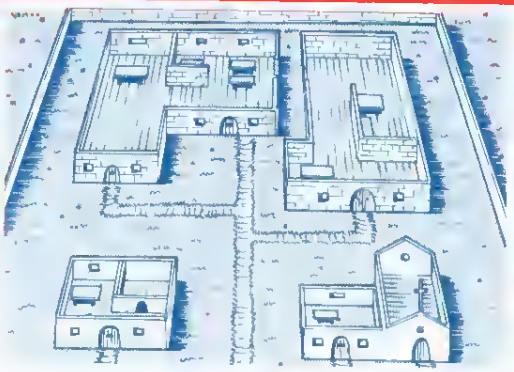
↑この大穴から外に出ることはできない。現在修理中なのだ

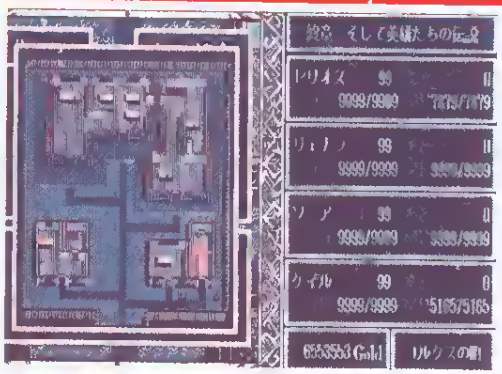


↑大盗賊ゲイルは、女の子たちにもぜいたくをさせているらしい

第５章

# コルクスの町



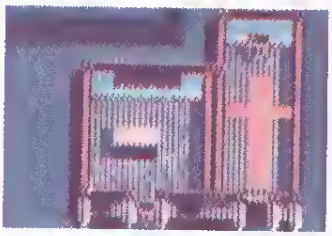


モレストン共和国の首都。この国のもう１つの中心であるファンガスの町とうってかわって、ここではお役人気質がはばをきかせている。

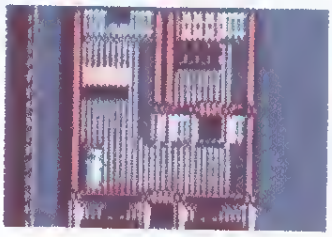
彼はこの国のモンスターの親玉が水晶の塔にいることをつきとめ、もっか攻撃の準備を整えているところだ。しかしやや勇みすぎのところがあるようだ。彼らが攻撃にでたら、ちょっと心配だから水晶の塔にも足を運んでみよう。

左下には不眠症の男の住んでいる家がある。母親のジーラは破壊神アグニージャについてよく知っているのだが、彼の面倒をみてやるため寝不足のようだ。そういえば、あそこで彼にとってちょうどいいものを売っていたなあ。

この町にはときどき訪れてみよう。もしかすると、君の探しているあるものを買った人と、偶然会えるかもしれない。



↑道具屋。はじめのうちは品切れ。レスの根やエリクサーを売る。

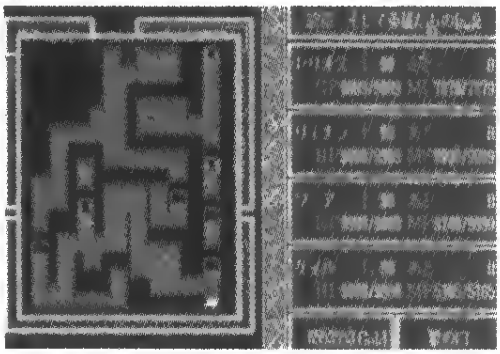


↑不眠症の男の家。彼の母親がアグニージャについてくわしい

↑ハンス大統領の執務室。いつかここに呪文のおじいさんが来る

第５章

# 狼の口



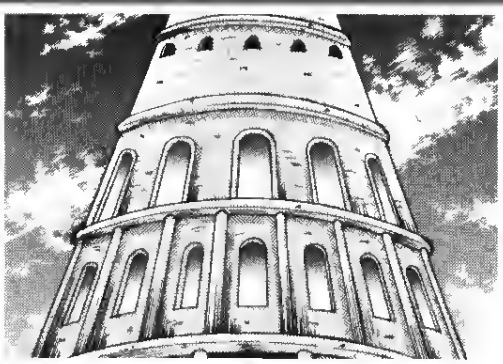
どうしても謎が解けない人にヒント。まずところどころにある岩をよく調べてみよう。またここでは踏み板も重要だ。それぞれが連動している。

地下３階まである洞窟。ファンガスの町の東にある。ここには大盗賊ゲイルにとって大事なものが保管されているので、容易に人を寄せつけない仕掛けがいっぱいだ。渡されるたいまつは特殊なもので消えることはない。またモンスターもここには現われない。最下層では移動速度をおそくして歩こう。

第５章

# 水晶の塔

コルクスの町から北へいったところにあり、日の光を浴びてきらきら輝く美しい塔だ。しかしここにこの国のモンスターの親玉がいる。そいつは幻をあやつる危険な奴なのだ。あるアイテムをもってないと、ここへ来ても肝心の部屋の扉は開かれない。それはコルクスの町で手に入るかもしれない。



モンスターは非常に強い。４階建て地下１階の塔だが、ある酒場のうわさではもう１階上があるらしい。そこへ行くにはもう１つアイテムが必要なのだ

# そして英雄たちの伝説

ディーナ姫を救い、モレストン共和国に平和を取り戻したセリオス一行。今度は長い船旅に出て、ウォンリーク公国の北部へと向かう。ここは流刑地だが、重要な古代の遺跡もあるのだ。空を飛ぶ手段を手にしたとき、冒険もほどなくクライマックスを迎える。最強の敵はどこにいるのか!?・

## 主要キャラ

| | |
|---|---|
| セリオス | 姫を助けてひと安心。心おきなく破壊神の征伐に集中しよう。 |
| ゲイル | 知り合いは流刑地にもいる。なかなか顔の広いやつなんだ。 |
| ソニア | リュナンとともに、王子の手助け。思えば長いつきあいだ。 |

## 主な敵

アグニージャ

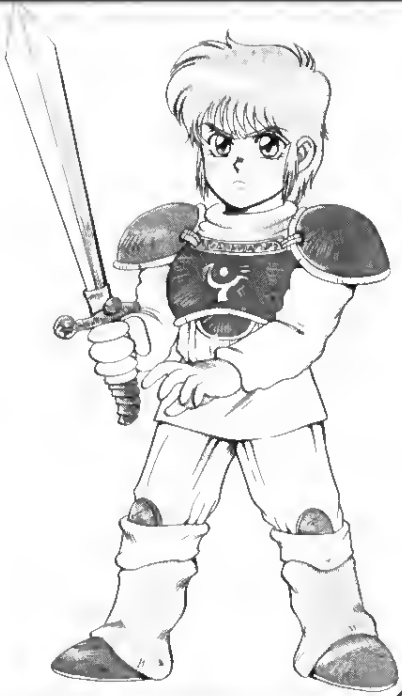
ザグリス

この章では、モンスターたちはクライマックスに集中して登場する。敵の本拠地の一番奥では、最もおそろしい敵が君を待ちかまえている。

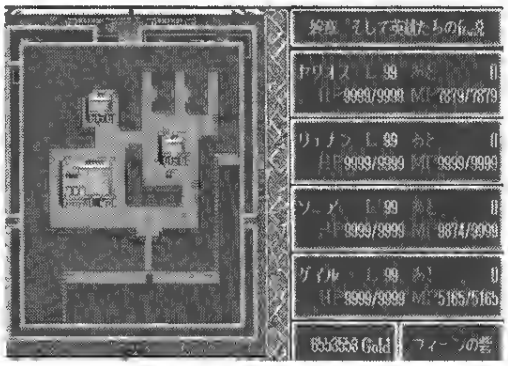
## 都市&場所リスト

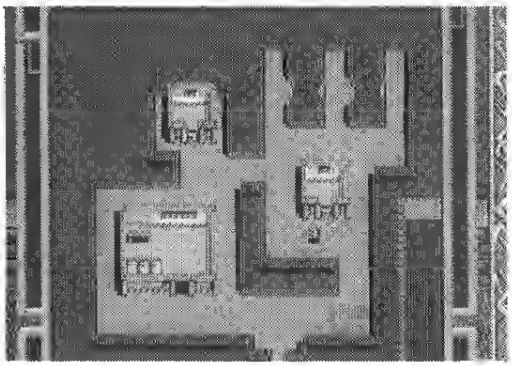
長い船旅を終えてジャグリの流刑地へ。ここにはモンスターは現われない。

| | |
|---|---|
| フィーンの砦 | 流刑地の入り口。門兵はさまざまな国から派遣されている。 |
| ギルモアの里 | 2大グループの対立がおきている。地下には遺跡があるぞ。 |
| 廃坑跡 | なぜか再び採掘がおこなわれている廃坑。何かあるのかな？ |
| カウルの村 | 冒険の新しい展開が待っている。はるかな大空へいざ！ |
| ラスタバン | 孤島の村。だがこれまでの呪文は全てここでそろってしまう。 |
| ニルギドの城 | 物語最後の山場。覚悟を決め、戦って戦って戦いまくれ！ |



# フィーンの砦

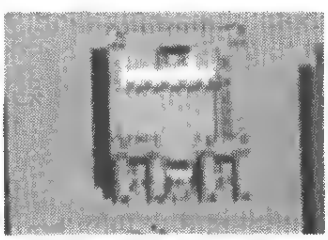


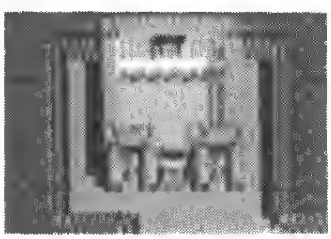
釈放される盗賊仲間を迎えるため、ホールとともにリシェールを出港。大海を何日もかけて渡り、ついにこの砦に着いた。ここは流刑地の入り口ともいえる場所で、イセルハーサのあらゆる国から兵士が派遣されている。ときたま釈放される人間はチェックしておこう。流刑地の中に入るにはワイロを渡さなければならないが、所持金の半額を持ってかれるので、買い物をたくさんしてなるべく少なくしてから渡したほうが得だ。

ギルモアの里にあるという光の剣について、誰か知っていないだろうか。どうもはっきりしたことはわからない。これがなければ、決してアグニージャを倒すことはできない。

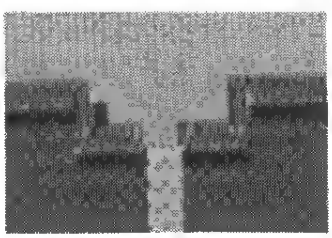
兵士たちの世話をしているという老夫婦と話すと、以前君たちになついていたドラゴンらしき話が聞ける。そのうちあの村にも戻らないといけないね。



↑何でも屋。アイテムや武器は選りすぐりのものばかりだ

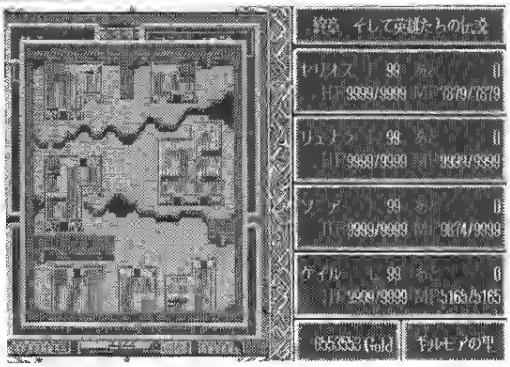


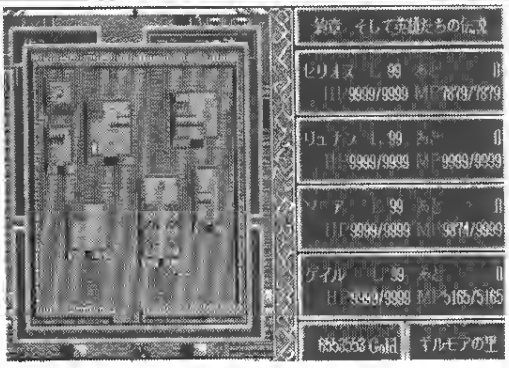
↑占い師。当てずっぽうは、たいてい最初が一番いいんだよね



↑警備兵。ワイロをごっそり渡さないと流刑地に入れない

# ギルモアの里



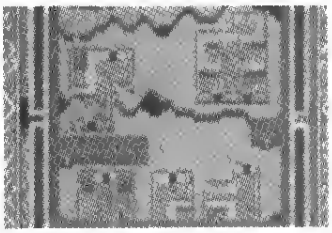

ジャグリの流刑地の中心。ウォンリーク公国のある大陸の最北端にある。この地下には遺跡がある。ここから入ることはできないだろうが。

町の中にはいると、すぐに誰かが町の外に出ていくところだ。あわててあとを追おうとしなくても、彼のことはここで聞ける。

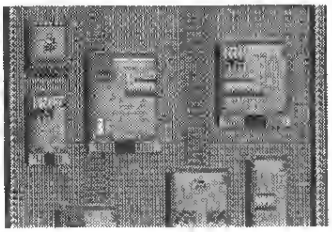
さて、ここでは地下遺跡の採掘権をめぐってゴードンとドルカスという男をリーダーとする2つのグループが対立している。ゴードンの手下にはゲイルの知り合いがいるから、情報を得ることができるだろう。

また中央の教会には神父がいる。まあたいていどこの町にも神父はいたが、ここは2つのグループの境にあってちょっと特別だ。

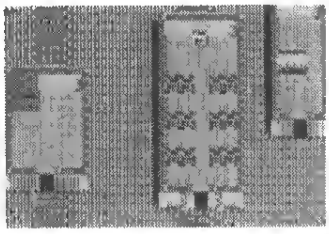
古代史の研究に来たという学者もいる。でも光の剣について何も知らず、あてにならない。学者ならもっと頼りになる人がいたよね。



↑ゴードンのなわばり。ドランという仲間が情報をくれる

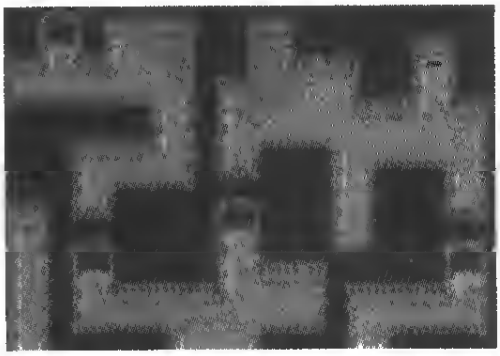


↑ドルカスのなわばり。ときにいないこともあるのだが…！



↑教会の神父。「困ったことがあったら何なりと私に相談なさい」

# 地下の遺跡



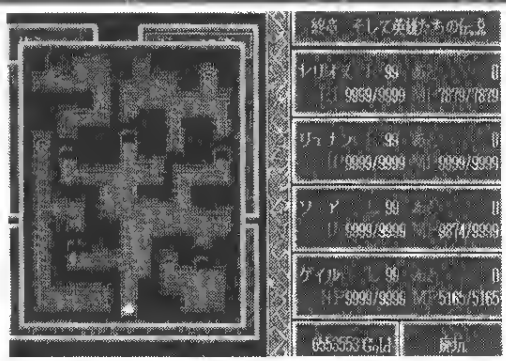
モンスターは現われない。すっかり発掘されつくして光の剣など見当たらないが、古代武器についてかかれた本がある。学識のある人のところへもっていって読んでもらおう。

ギルモアの里の地下にある。ここからさまざまな宝物が手に入ることがあるのだが、それをめぐってゴードンとドルカスが対立してるのだ。ゴードンの警戒心は強く、ギルモアの里からはここへ入れない。だが、この遺跡についてはどこかで陰謀が行なわれているらしいので、それをかぎつけることができれば…。



# 廃坑跡

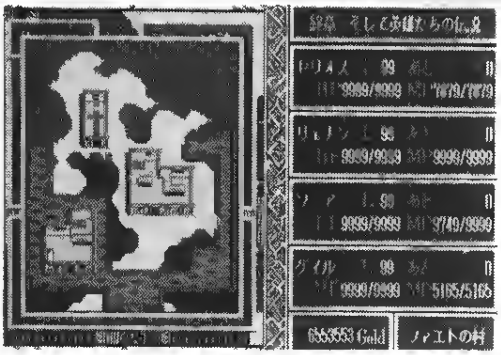
ギルモアの里で、ドルカスが廃坑の採掘をはじめたと聞いたら来てみよう。ギルモアの里のすぐ南にある。最も奥のほうではドルカスに雇われた連中が一生懸命働いている。ドランの仲間が１人この中にまぎれこんでいると聞いたが…。
ギルモアの里に戻ってドルカスのなわばりへ行ってごらん。




宝箱が３つ。フィーンの砦で売っている最強装備が入っている。この廃坑へは２回訪れることになる。２回目に来たときにはちょっと様子が違ってるぞ。

終章

# ファエトの村




この物語では基本的に各章は独立してるが、ときにはこんなふうに前の章の人が助言をくれることがある。同様に他の場所を訪れると新しいアイテムが得られることがあるかもよ。

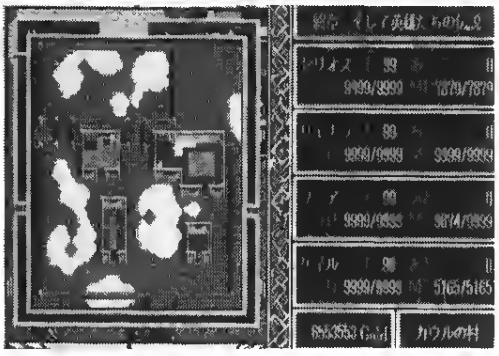
終章で完全に行き詰まるときが必ず1回ある。そんなとき、第5章で出会った人物のことを思いだしてみよう。ギルモアの里の学者よりももっと頼りになりそうな人がいなかっただろうか。リシェールの港をたつころには、彼がどうしているのかわからなかったけど、こうして以前と同じように暮らしている。

終章

# カウルの村

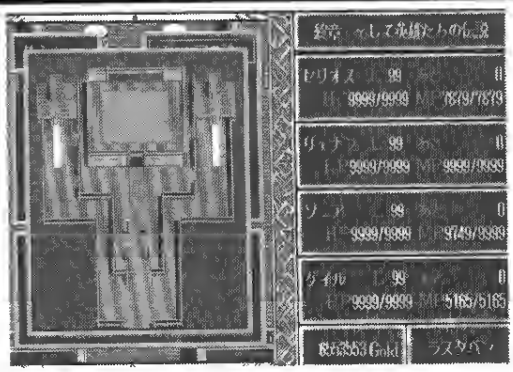
フィーンの砦にいた老夫婦が気になることを言ってたよね。1度確かめてみる必要がありそうだというわけでここへ来てみた。

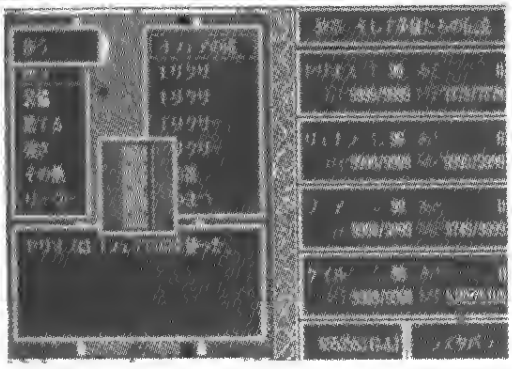
セリオスたちになついていた、あのジュニアドラゴンの姿が見当たらない。ドラゴン牧場の主人ボイルに聞いてみよう。彼は君に、すごく便利なものを渡してくれるぞ。




犬のトッドは相変らず居眠りしている。ボイルがくれたものを使うには、フィールドにでて「使う」コマンドで選択すればいい。そうすると…！

# ラスタバン



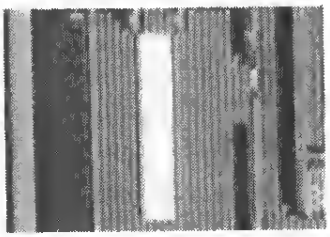


はるかな海のどこかにぽっかりと浮かぶ島。その上にこの村はある。ここを訪れたということは、すでに君はどこへでも行けるようになっているということだね。

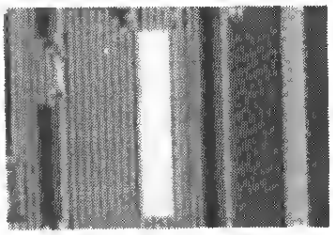
中にはいるとびっくりぎょうてん。ずらっと呪文のおじいさんが並び、これまで世界のあちこちにいるおじいさんが教えてくれた呪文が全てここにそろっている。つまり最後の決戦に向かう前に、いちいち他の島を回る必要はないわけだ。

今度の戦いは長くつらいものになるだろう。敵の城は非常に大きい。これを機に自分たちの呪文を思いきり整理したほうがいい。

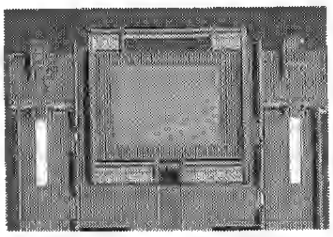
まず全員にリーフとレジナをもたせたい。あとは各々の魔法の得意不得意によってレベルを調整することだ。特にレスのレベルを各キャラクターにどうふりわけるかは、頭をよくしぼっておいたほうがいい。



↑左の間。シレント、パペピア、プアゾ、ホーの全レベル



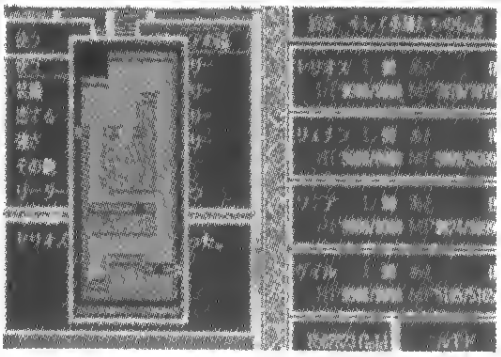
↑右の間。ヘベタル、ダナム、サクタス、サクトの全レベル



↑正面の間。ワプ、レス、リーフ、レジナ。そしてさらに奥の間が

終章

# ニルギドの城



ヨシュアの鏡を何度も使って進もう。基本的に、次の迷宮への出口は北にあると考えてほしい。遭遇するモンスターは鉄巨人、ザール、バルバス、ブラッドナイトだ。

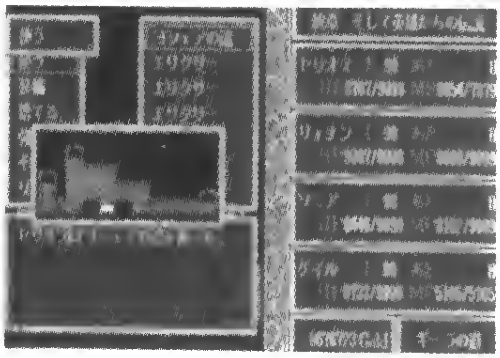
たいまつをまとめて買ってから入ろう。このイセルハーサの世界のどこかに、不気味にそそりたつ城。島はほとんどが高山で覆われ、さらにその険しい山々の中央の盆地を満たす湖。こんな特徴的な場所を探すのは、全ての国をめぐった君にとって難しいことではない。だがこれは長い迷宮のほんの入り口にすぎない。

終章

# ギールの道

最初ニルギドの城にはいる前にたいまつを買うようにといったのは、こういうわけだったのだ。

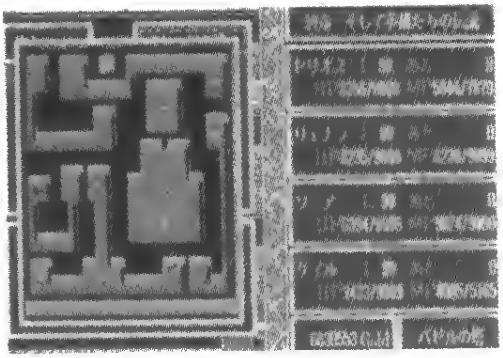
名称のとおり、次の迷宮に進むまでの道のりは非常に長い。レベルが十分高いなら、とにかく先へと進む。レベルの不足を感じるときは、次に要する経験値の量をにらみ、戦闘を無理に避けないように。



ここでは特にヨシュアの鏡の助けが必要になる。拾う回復アイテムを有効に使おう。遭遇するモンスターはジャーバ、サンダースネーカー、グルムだ。

終章

# バゼルの塔



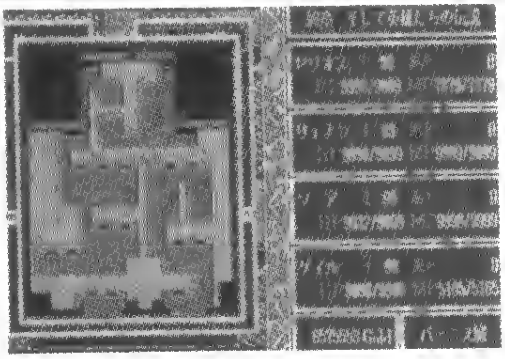
遭遇するモンスターはアージバル、暗黒の戦士、ダルディア、殺人魚。モンスターの異常に集中してる場所ではいったん退却して、時期を見計らって再び行くのも手だ。

階段がいくつかあって、先へ進むのに手間取るかもしれない。行き止りになってもたいてい回復用のアイテムは置かれている。こういう迷宮では、はやめに自分の戦いやすいモンスターの種類をみきわめてしまおう。塔の上までのぼりきると、今度はとんとんと下まで降りていく行程がある。

終章

# バーニス城

お疲れさま、これが最後のダンジョンだ。王宮は炎に包まれ、行き止りの部屋がたくさんある。とはいってもこれはわなではなく、君の回復用にアイテムが置いてあるのだ。アグニージャのいそうな部屋の前ではいったんセーブして、たとえやられてもその近辺で経験値を上げ、再トライできるようにするといい。



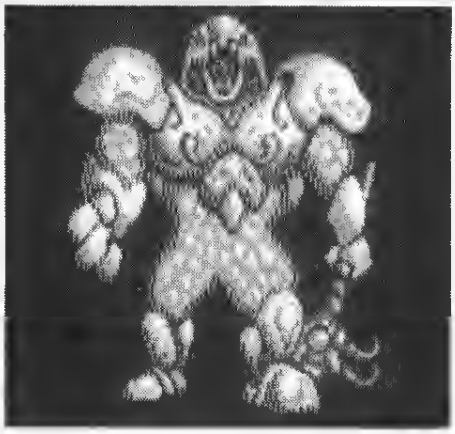
変わった攻撃をするモンスターが多い。性格をよくつかもう。遭遇する種類は妖魔道士、火炎ガニ、ガーバイン、ザグリス、ジャーデイン、そして…。

# 恐るべき敵たち!!

## ガーバイン

HP：1200。セラやインパスを唱える。戦闘中、闇のなかに姿を消し、そのあいだはこちらから攻撃できない。むこうから攻撃してくれば居所がわかる。ヒュールが効く。

## ■ヘルニルド



HP：1000。炎の杖をふりかざして攻撃してくる。レスで自分の傷の回復もしてしまうモンスターだ。レベルの高いヒュールの呪文が効果的。倒せば炎の杖が手に入る。

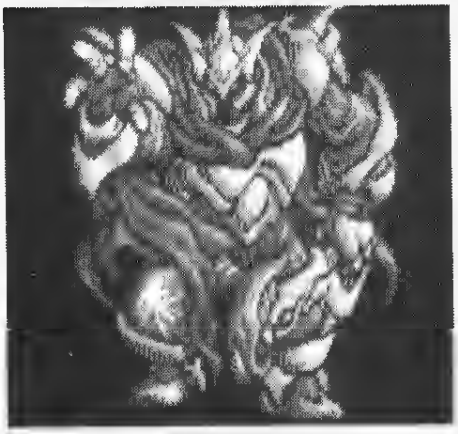
## ■司令官

HP：400。レベル11なので、それに対抗できるくらいに経験を積もう。サイレスの呪文をはじめに唱えてくるので、魔法攻撃は通じないぞ。青銅のつるぎをもっている。

## ■アクダム

HP：800。剣の戦闘ではあまり強くないが、上級クラスの魔法の使い手。オビスを自在にあやつり、簡単に相手を気絶させることができる。まず彼の呪文を封じることだ。

## ■ギュリゲス



HP：1500。いなづまを自由にあやつり、最高レベルのイグナを唱える。サイレスで黙らせてしまおう。サンダーハウンド2匹の飼い主で、いかづちの杖ももっている。

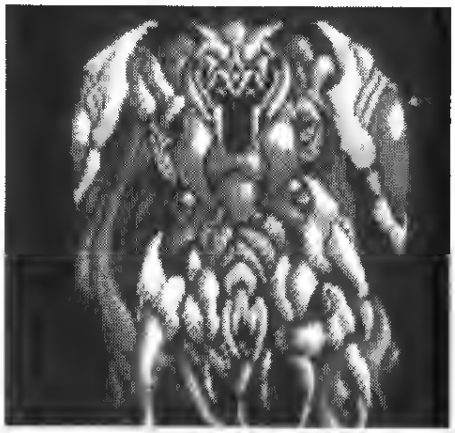
## ■ベラミス

HP：2000。氷の力に秀で、高いレベルのヒュールとレスを唱える。サイレスで彼の呪文を封じると、今度は催眠術でこちらを混乱させてくるのだ。氷の杖を持っている。

## ■シルフィ

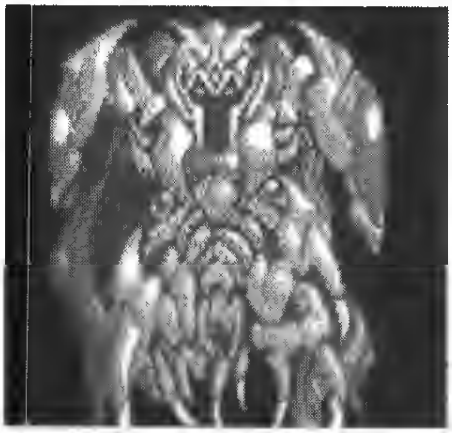
HP：500。踊りで男たちを混乱させてしまう能力をもつ。戦えるのはソニアだけだ。しかし攻撃力はほとんどない。銀の杖を使えば、一撃で倒すことも可能。

## ■バジール(実体)



ＨＰ：3500。はじめは眠っている。起きると非常にすばやい。まずオートバトルを切り、眠っている間にヘベタルをかけつづけ、さらにこちらはインパスで攻撃力を上げよう。

## ■バジール(幻体)



ＨＰ：500。実体が眠っているあいだ、ヒュール、ホー、プアゾで攻撃してくる。こちらが存分に実体に魔法をかけたあとサイレスを唱えよう。幻体は自然に消えてしまうぞ…。

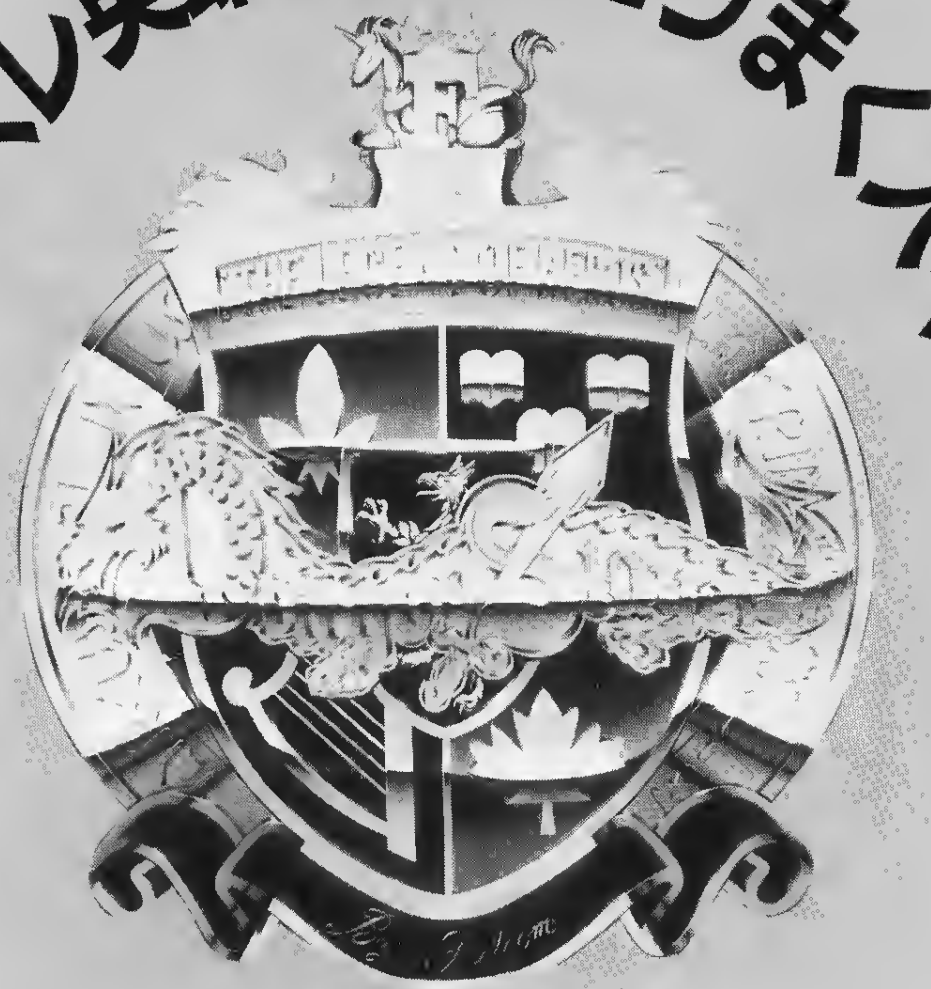
## ■アグニージャ(本物)

炎のブレスを相手の全員にかけ、サクタスを好んで唱える。光の剣でしか攻撃できない。シレントで黙らせ、ホーで眠らせ、というように魔法も駆使しよう。イグナも効く。

## ■アグニージャ(偽物)

炎のブレスを相手の全員にかけ、サクタスを好んで唱える。光の剣でしか攻撃できないのだ。ヘベタルですばやさを下げ、次にシレントで黙らせてから本格的な戦いに入ろう。

# トラスレ英雄伝説をとりまくイカ



# ドラスレインタビュー

ハドソン

高橋利幸さん

**PCエンジン版のドラスレはただいま発売中。オリジナルとどこが違うんだろう？　あの高橋名人も、CD-ROMの将来について熱っぽく語ってくれたぞ！**

――気になる移植版の特徴。パソコン版との違いはやっぱり…？

高橋さん　まず音楽ですね。やはり音の奥行きが格段に違います。また、オープニングアニメーションが入ってますが、これは実際にアニメを制作するスタッフにお願いしてます。それから、主なキャラクターには声が入りまして、15、6人の声優さんが参加してます。音楽はオリジナルメロディは変わらないんだけど、シンセなど音を使いたいだけ使うことができるからね。編曲の腕のふるいがいがあるわけで、実際まるっきり違う感じに聞こえますよ。声優さんの数については、これぐらいがもう普通になってるよね。

――あのアニメは本編中のキャラクターの感じをよく伝えてるんですが、どうやってアニメスタッフの方々にイメージを伝えてるんですか？

高橋さん　あれは、こちらで原画や

# 同じ曲でも違って聞こえますね

絵コンテもやって渡してるんですよ。うちのキャラクターデザイン担当のこだわりはすごいよ。パソコン版のマニュアルにのってるイラストを見ても、このイメージじゃないというんだ。CD-ROMに向いた雰囲気をもったイメージというものがあるらしいんだよね。あれはホント、こだわりなんてものを通り越してるよ。

――メッセージなど、パソコン版にくらべると新しくなってるような気がするのですが。

高橋さん　いや、それほど多くは変えてないはずなんですけどね。同じ文章でも、やはり目で読むのと耳で聞くのとではだいぶイメージが変わってきますよ。移植版の99%はオリジナルをひきついで、プラスαでCD-ROM独自のなにかをやるというのが基本でね。話し言葉にかえたりすることはあるけど、まるごと文章をかえたらそれは移植にはならないですよ。

――CD-ROMにはアクセス時間が長いという問題はありませんか。

高橋さん　1回に読みこむ容量が増えて各アクセスの時間は増えているかもしれないけど、回数がへってるからね。やはりアクセスでいらいらを感じさせるのは時間ではなくて、回数ですよ。

ヴィジュアルや音楽をはじめとして多くの人の手がかかっていて、にもかかわらず値段がこの程度におさえられるんだから、やはりすごいメディアだね。

# ドラスレインタビュー

エポック社

堀江正幸さん

2月14日に発売される『ドラスレ』のスーファミ版について、ひと足早く聞いちゃおう！　堀江さんは自らもプレイヤーとしてドラスレを楽しんでいるのだ。

――さっそくですが、移植版の特徴について教えてください。

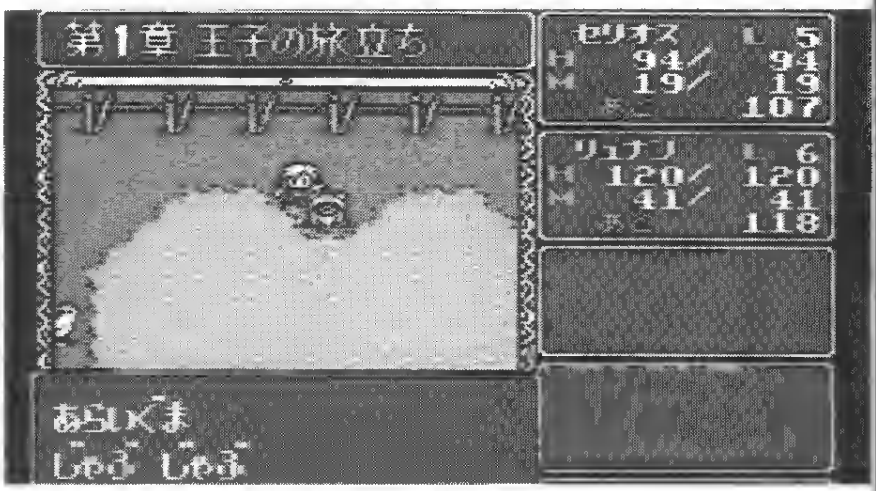
堀江さん　まず何といってもモンスターとの戦闘シーンに背景が入ったこと。戦う場所によってもちろん背景も変わります。これがあるのとないのとではだいぶ臨場感が違うんですよ。

それから操作性ですね。もともとオリジナルのパソコン版もその点に関して非常にすぐれてるんですが、スーファミ版では、特に移動に関しての操作性がパソコンを上回ってます。移動速度を最高にしておくと大変ですよ（笑）。

音楽もいくつか加わってます。やはりスーファミの強みで、サウンドはパソコン版よりいいですよ。

――移植版独自のキャラクターやアイテムがあるそうですが…。

堀江さん　はい。例えばクルスの村に動物がいますよね。パソコン版ではヤギとかブタなんですけれど、移




植版ではエポック社のマスコットキャラクターのアライグマ君にしました。泉で洗濯してるんですよ。

アイテムもいくつかいれてます。「魔神のマイク」などがそうですね。当社製作のファミコンRPG「ドラえもん」にも登場するんですが、これを使うと敵が混乱するんですよ。ジャイアンが歌ってるイメージなんですけどね(笑)。これはネリアの港にいるやみ商人が、自分の悪行の罪ほろぼしにくれるので試してみてください。

でもね、やはりこうした変更は最小限にとどめてます。

——といいますと？

堀江さん　もともとパソコンとスーパーファミコンのユーザーはそれほど重ならないんですよ。このゲームはもとのパソコン版がよくできてますから、その面白さをそのままスーファミのユーザーにも伝えたいと思ってるんです。

私も個人的に遊んでますよ。このゲームのいいところは、自分で好きなようにプレイできるところでね。戦闘がわずらわしくなったら、オートに切り替えればいい。物語も非常にわかりやすい。うちの子は小学校1年生だけどもうプレイしてますよ。

## 戦闘画面に背景がはいりました

——パート2に期待することは？

つくる側として正直なことを言ってしまえば、システムが変わってほしくないとは思いますけれどね。それから、パート2ともなれば物語の最初から感情移入の度合いが違ってきます。やはり早く出してほしいな。

# ドラスレインタビュー

日本ファルコム
木屋善夫さん

**ドラスレの誕生にたちあってきた木屋さん。興味深い裏話をたくさんうかがえた。しかもパート2の情報もちらっと明かしてくれたぞ！　要チェックだ。**

――まずは企画当初の話からお聞かせいただけますか。

木屋さん　山中湖へみんなで合宿に行きまして。3日間、新しくつくるRPGについて話しあったんですよ。

まあ、大したことは決めてないんですけどね(笑)。みんながそれぞれ自分の嫌いなRPGのタイプを挙げたりしていって。ありますよね、むだな経験値かせぎをしなければならないものや操作性の悪いものが。そういった要素をなるべく排除して、とにかくプレイしていて楽しいゲームをつくりたい、というのが出発点だったわけです。

――そのときオートバトルのアイデアはすでに出ていたんですか？

木屋さん　ええ。これも議論があって、オートで全部できてしまってはいけないという意見もでたんですよね。やっぱり経験値かせぎだってRPGの一つの楽しみですから。でもその楽しさを保ったうえで、ただつ

らいだけ、泣きたくなるだけの戦闘の連続、というものをなくしていくにはやはりどうしても必要だという結論に落ち着いたわけです。

## システムはこだわりましたね

――プレイヤーが考えなくていいということをどうとらえて考えるか、難しいところですよね。

木屋さん　経験値かせぎは、人によって好き嫌いが分かれるでしょう。人によってはじっくり自分で考えて戦いたいという人もいますね。僕自身は、最初に思いきりレベルアップしておいて、あとはラクして進むというのが好きなんですよ。そのためそういうことが簡単にできるような場所をいくつか設定してるんです。例えばラヌーラ王国のセリスの城とかね。

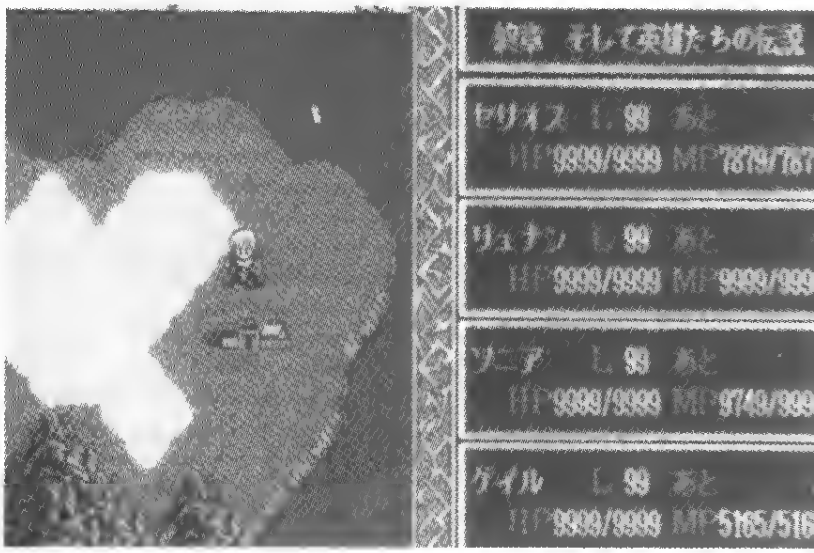
――ドラスレのゲームシステムのもう一つの特徴として、操作性のよさがありますね。

木屋さん　そりゃあもうスッゴイこだわりましたね。例えばコマンドのキャンセル一つにしても、各自がそれぞれやりやすいと思っている方式があるんです。ゲームを何度もくりかえして議論して、一度やりやすい形をみつけたらそれに統一するように心がけました。例外をもうけないことが重要なんです。

――物語もこのゲームの特徴だと思うんですが、普通のRPGとはちょっと違いますよね。

木屋さん　メインキャラクターの設定のときに考えていたことは、とにかく平凡な出身の人間の集まりではつまらない。王公貴族のパーティーを

# 王公貴族の英雄の活躍です




つくってやれとね。RPGではこういうのが少ないので面白いだろうと思って。また、人間関係もこだわりましたね。おかげでメッセージ入力をするころには、話が際限なく広がってしまいました。

身分の高い人は人間関係がふつうでないので話にしやすいんですよね。それに、自分の身分をかくして水戸黄門のように旅をさせるのも楽しい。

――製作中、なにか苦労なされたことはありましたか？

冒険のはじめのモンスターの強さの設定が一番つらかったですね。強さを表す数字も、もともと大きければさらに少々増やしても問題ないんですが、1に1を加えれば一挙に2倍ですからね。微調整が効きにくい。やはりつらいゲームにしたくないという気持ちはみんな持ってましたから、苦労しました。

仕事がおおづめになってくると頭がパーになって、変なアイデアがたくさん浮かんでくるんですよね。首刈り鎌とかタイソンパンチとかモンスターのアジイとか、ああいうのは全部この時期に考えついたんです。一度冷めるともう何も浮かばないんだけどね。

――製作者としてなにか思い入れのあるキャラクターなどありますか。

木屋さん　リシェールの港にいる女奴隷。彼女の話にはこだわりましたねえ。大筋には関係ないんだけど、物語が進んだあともあの話は続いてるんですよ。パート2にもつづいてます（笑）。

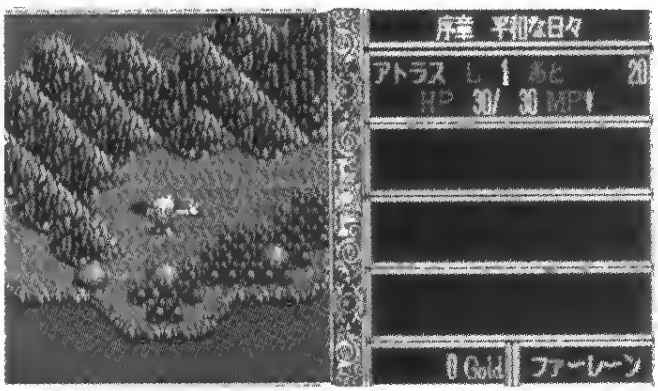
# 気になるドラスレ英雄伝説IIの発売は？

待ちこがれていたパート2。ついにその情報をキャッチしたぞ！　物語は前作の流れをひきついではじまる。今回は、前作で説明されなかったイセルハーサの世界の秘密が明らかにされるのだ。主人公はアトラス王子。前作のセリオスとディーナ姫の間に生まれた息子だ。この子が16歳を迎え、諸国漫遊の旅に出るというストーリーらしい。

さて、毎回ユニークなゲームシステムを開発するファルコムだが、今回も例外ではない。まず前作のオートバトルはもちろん引きつがれ、学習機能もつく。そして魔法システムが全面的に変わる。これが最大の特徴なので、じっくり説明しよう。前作では、主人公たちは魔法を使えばそのたびにMPをへらし、宿屋に泊まったりしないと回復できなかったよね。今回は1回の戦闘でMPを使いきっても、その次の戦闘までの時間に応じて回復するのだ。呪文によっても回復率が異なる。1回の戦闘で、魔法を絢爛豪華に使って戦ってもいいわけだ。

魔法の覚え方は、呪文の書を買ってそれを覚える方式。呪文のレベル制はなくなった。1人あたりが覚えられる呪文の数は7つまでだが、いつでも手持ちの書で交換できるし、同じ呪文を複数覚えてもよい。

これなら魔法を使った戦闘がすごく面白くなるに違いない。はやくじかに体験したいものだ。



画面を見た限りでは、前作と大きくは変わらない感じ。あの抜群の操作性が今回も味わえるに違いない

# INDEX

## あ 行


アージバル……93
アギール……88
アクダム……171
アクダムのてした……78
アジイ……86
アジン……76
アックスビート……86
アムダの村……136
あらわしの鈴……64
あらわしの笛……69
アロマ……82
アロン……29
暗黒の戦士……93
いかづちの杖……49
イグナ1……97
イグナ2……97
イグナ3……97
イグナ4……97
イグナ5……98
イーグ……84
いにしえの盾……59
いやしのローブ……54
岩男……79
インパス1……106
インパス2……106
インパス3……107
インパス4……107
インプ……85
エメの町……150
エラビ……77
エリクサー……65
エルアスタの町……115
オークホーン……83
王家の盾……58
王家の剣……49
王家の墓……141

王家の鎧……55
黄金のカード……61
黄金のカギ……65
黄金の盾……58
黄金の剣……49
黄金の鎧……54
狼の口……161
オオバサミ……79
オディノン……85
オビス1……99
オビス2……99
オビス3……99
オブナの指輪……62

## か　行

カース……77
海賊島……134
カウルの村……149
火炎ガニ……94
カザス……75
カザミの塔……152
風よけの穴……152
必ず当たる宝くじ……64
カブトガエル……75
カミナリグイ……83、84
カメルン……77
ガーバイン……170
ガリュバス……91
ガルゴ……77
皮の盾……56
皮の鎧……52
岩石魔神……89
眼力魔……79
気付け薬……62
絹のローブ……52
キバノシシ……85
キャリオンクローラー……74
キラーベア……82
ギュリゲス……171
ギールの道……168

ギルモアの里 ……164
ギルモアの里　地下遺跡 ……165
ギルモアの涙 ……62
ギルモアの虹 ……67
ギルモアの星 ……66
銀の盾 ……57
銀の杖 ……46
銀の剣 ……46
銀の笛 ……67
銀の鎧 ……54
クイクの指輪 ……63
グエンの塔 ……130
くさりかたびら ……53
首刈りがま ……50
クルスの村 ……118
グルム ……93
ゲイル ……25
氷の杖 ……48
小型の剣 ……44
ゴードン ……38
幸運のタロット ……68
幸運の指輪 ……56
古代武器の本 ……61
国境の洞窟 ……133
ゴルド ……90
コルクスの町 ……160

## さ　行

サイレス ……106
サクタス 1 ……100
サクタス 2 ……100
サクタス 3 ……100
サクタス 4 ……100
サクト 1 ……101
サクト 2 ……101
サクト 3 ……101
サクト 4 ……101
サソリグモ ……76
殺人魚 ……94
サラマンダー ……87

山賊鳥……78
サンタースネーカー……93
サンターハウント……84
サンドイーター……86
ザール……92
ザグリス……120
ジェストン……69
ジェルマン……86
死者の剣……49
死者の盾……58
死者の鎧……55
ジャグリの地図……61
ジャグリの廃坑……86
ジャーデイン……125
ジャーバ……92
ジャイアントエイプ……85
シルフィー……171
司令官……170
シレント 1……103
シレント 2……103
シレント 3……103
試練の洞窟……130
シンシア……35
水晶の盾……57
水晶の杖……46
水晶の剣……47
水晶の塔……161
水晶の槍……47
水晶の鎧……54
スエルの村……135
スカルファング……89
スティング・ビートル……90
スライム……74
スライムバブ……74
スリーパー……76
青銅の盾……56
青銅の剣……44
青銅の鎧……53
聖なる盾……59
聖なる杖……48

聖なる剣……50
聖なる鎧……55
セラ１……108
セラ２……108
セラ３……108
セラミックの剣……48
セリオス……22
セリスの城……143
セリスの町……142
戦士の剣……50
ソニア……26

## た　行

大根……72
タイソンパンチ……71
大盗賊ゲイル……159
たいまつ……60
ダイヤの盾……59
ダイヤの杖……50
ダイヤの剣……51
タイヤの鎧……55
太陽の石……66
タルコス……80
タークソルジャー……91
タークリッチ……87
ダナム１……101
タナム２……102
タナム３……102
ダナム４……102
ダルディア……94
チガバチ……78
ツノコブラ……81
ディーナ……35
デス・ガーディアン……90
デスクラブ……80
デモンゴースト……87
鉄巨人……91
鉄の盾……57
鉄の剣……45
鉄の槍……45

鉄の鎧……53
テュート 1……107
テュート 2……107
テュート 3……107
テュート 4……108
テュトの指輪……62
毒大ガエル……81
毒消し草……60
毒針……69
トータスナイト……80
ドラゴンの布……63
ドルカス……38

## な　行

ナイフ……44
ナスールの町……156
ナッシュの町……139
布の服……51
眠り草……67
ネリアの港……120
粘土……64

## は　行

ハイ・アギール……91
ハイパー2000……71
はがねの盾……57
はがねの剣……45
はがねの槍……45
はがねの鎧……53
爆薬……67
ハサミムシ……75
バジール……172
バスタードの剣……51
バズヌーンの城……148
バズヌーンの町……147
バーストハウンド……88
バトルスーツ……56
バーニス城……169
バーバラ……33
幅広の剣……44

パペピア 1 ……103
パペピア 2 ……104
パペピア 3 ……104
バラム……80
ハリー……34
バルガー……86
バルバス……92
ハンス……37
光の剣……51
ピコハンマー……71
ビスの実……60
ビックリ箱……69
ヒュール 1……98
ヒュール 2……98
ヒュール 3……98
ヒュール 4……98
ヒュール 5……99
プアゾ 1……105
プアゾ 2……105
プアゾ 3……105
ファイアーモス……87
ファエトの村……157
ファンガスの町……158
ファントム……88
フィーンの砦……163
フェリシア……30
フォジー……82
フクロウ……74
不幸のタロット……68
フラート……32
フラワーリザード……84
プラカマン……89
プラチナの盾……58
プラチナの剣……47
プラチナの槍……47
プラチナの鎧……52
ブラッドナイト……92
フラム 1……96
フラム 2……96
フラム 3……96

フラム４……96
フラム５……97
ブロウコング……78
兵士……76
兵隊ムカデ……81
ヘベタル１……102
ヘベタル２……102
ヘベタル３……103
ベラミス……171
ヘルニルド……170
ベルガの鉱山……119
ホー１……104
ホー２……104
ホー３……105
ボアード……32
ボイルガード……83
冒険者の服……52
炎の杖……48
ポム……30

## ま　行

マスクーンの町……127
マドマン……81
岬の洞窟……116
ミラルダ……141
ムラサメの刀……46
目玉のついた靴……72
猛毒ガメ……79
モルゴス……90

## や　行

ヤマネコ……75
妖魔道士……94
ヨシュアの鏡……65
ヨシュアの目……61
呼び寄せの指輪……72
ヨルドの港……137
ヨロイグモ……82

## ら　行


ライアス……28
ラスタバン……167
ラドアス……89
ラム酒……66
ラルフ……36
ラルファの砦……126
リーゼルの城……129
リーゼルの町……128
リーフ１……110
リーフ２……110
リシェールの港……155
リストン……140
リストンの館……140
リバーク１……108
流血の洞窟……123
竜の笛……68
リュナン……23
ルディアの城……116
ルディアの町……117
ルドラの港……151
レジナ１……110
レス１……109
レス２……109
レス３……109
レス４……109
レス５……109
レスの杖……70
レスの根……64
レスの葉……60
ロー……24
ロンドの港……124


## わ　行


ワプ１……110
ワプ２……110
ワプの羽……63
ワプの翼……63
ワーラット……83

# マイクロデザインのRPGブックス。

## 1月下旬発売の新刊

ブランディッシュ
ストーリーブック
日本ファルコム監修
鈴木教之・井上克典共著
A5判180ページ
オールカラー上製本
予価1,900円

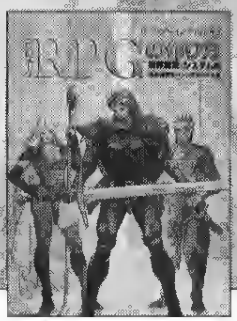
RPGゲームマスター
になる本（上）
朱鷺田祐介著
A5判250ページ
予価1,900円

シナリオ作成のための
RPGパターンブック
冒険企画局
わきあかつぐみ著
A5判250ページ
予価1,900円

## 大好評発売中

RPGカードゲームの作り方
翔企画
鈴木銀一郎著
定価1,900円

テーブルトークRPG入門
安田　均監修
冒険企画局著
定価2,000円



コンピュータRPGの作り方
飯島健男
パンドラボックス著
定価1,900円

**マイクロデザイン出版局**　店頭にない場合は書店に注文して下さい。

## STAFF

PLANNING
MICRO DESIGN INC.
MICRO HOUSE INC.

COODINATE
STUDIO HARD CO. LTD.

DIRECTOR
TOSHIAKI KOIZUMI

CO－DIRECTOR
SHINICHI MAEHARA

EDITOR
DAISUKE HAYAMA (STUDIO HARD)
MASAKAZU DHWAKI

COVER DESIGN
RYURO NAKAMURA (APIA:2)
SHIGENARI DOZONO (APIA:2)

WRITING
NORIHIKO NAKAJIMA (LYNX CO LTD.)
ADMIRAL HAYAMA

ILLUSTRATION
TAKASHI FUJIMOTO
JUNICHI NAKAMURA
HIROSHI YANASE

EDITORIAL DESIGN
KOZO NAGANO

EDITORIAL ASSISTANT
TAKAFUMI HAGINOYA
KAZUNARI HAMANO

SPECIAL THANKS
YOSHIO KIYA (FALCOM)
TOSHIYUKI TAKAHASHI (HUDSON)
MASAYUKI HORIE (EPOCH)

発　行　1992年1月5日　初版発行
発行者　武内　静夫
発行所　株式会社マイクロデザイン出版局
〒104東京都中央区新富2-4-5
ＮＫ新富ビル
TEL　03（3551）9381
FAX　03（3551）9384
印刷所　凸版印刷株式会社

© 1989,1990 Falcom
© 1991 HUDSON SOFT
© 1991 EPOCH CO., LTD.
© 1992 MICRO DESIGN. Printed in Japan
[禁無断転載]

乱丁・落丁本はお取り替え致します
定価はカバーに表示してあります
ISBN4-944000-12-X

Falcom©
日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

ゲーム内容に関する質問には、一切お答えできません

ドラゴンスレイヤー英雄伝説
全機種完全攻略大事典

MICRO DESIGN

©1989, 1990 FALCOM
©1991 HUDSON SOFT
©1991 EPOCH CO.,LTD.

Falcom

日本ファルコム(株)のライセンス許諾商品です。

SUPER FAMICOM
スーパーファミコン
は任天堂の商標です。

マイクロデザイン出版局
ISBN4-944000-12-X C0276 P980E
定価980円(本体価格952円・税28円)

MICRO DESIGN

COVER DESIGN◆APIA.2